HACKER

cijena: 19,80 kn 500 slt

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE

ožujak 1995. broj 14.

MechWarrior 2
FIFA '96
WWF Wrestlemania
Apache Longbow
The Terminator: Future Shock

HACKER NAJAVLJUJE:

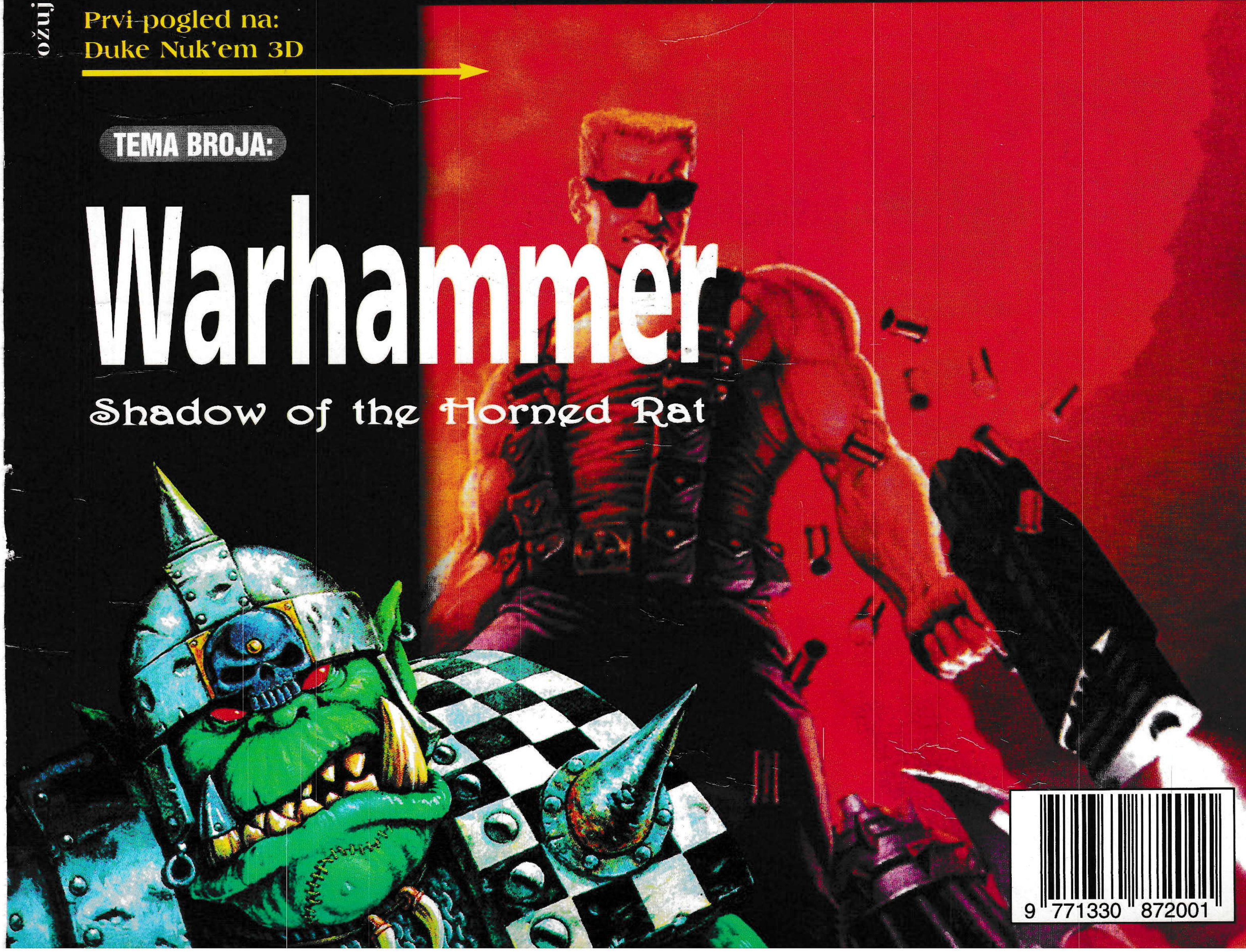
Duke Nuk'em 3D

Prvi pogled na:
Duke Nuk'em 3D

TEMA BROJA:

Warhammer

Shadow of the Horned Rat



9 771330 872001

Dobio sam 20.000 DEM!



Ante Deronja - dobitnik 20.000 DEM s članovima "Valjka"

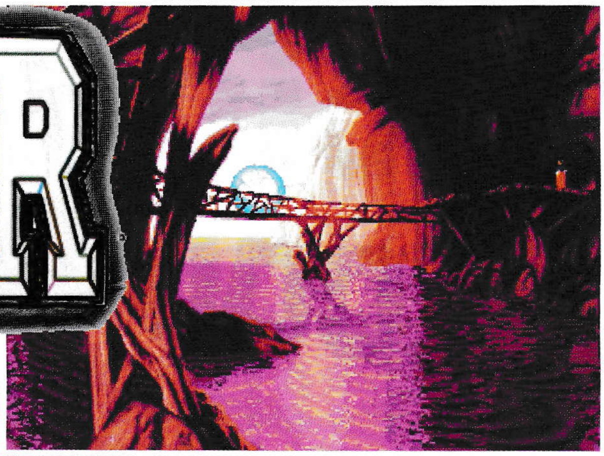
Po završetku prvog kruga mega nagradne igre **"Pepsi stipendium"** vrijeme je za sređivanje dojmova. Vremena nema mnogo, jer je drugi krug u punom jeku!
Mega nagradna igra traži i mega dodjelu nagrada. PepsiCola se za to pobrinula! Organiziran je veliki tulum u zagrebačkom restoranu "Paviljon". Nije to bio običan tulum. Uz dobitnike nagrada tamo su bili članovi grupe Parni valjak! Dobra muzika, bezalkoholno osvježenje i super cocktail "Parni valjak" u varijantama "strong" i "light". Što još treba za najluđi tulum u gradu! PepsiCola i Parni valjak slavili su dvogodišnjicu suradnje. Članovi "Valjka" tom su prigodom dobili posebne zahvalnice. Bio je tu i novi Pepsi balon koji je svima oduzeo dah. Ali tko je na tulumu bio glavna faca? Bez sumnje dobitnik prve nagrade **- četverogodišnje stipendije u iznosu od 20 000 DEM - Ante Deronja iz Šibenika**.
U bučnoj atmosferi muzike, smijeha i plesa nakratko smo porazgovarali s Antom Deronjom.

Ante, kako se osjećaš nakon ovog iznenadnog dobitka?
Presretan sam. Nagrada je super!
Koliko imaš godina i u koju školu ideš?
Imam četrnaest godina. Idem u Prometno - tehničku školu u Šibeniku, mojem rodnom mjestu.
Reci nam zašto si odlučio sudjelovati u nagradnoj igri "Pepsi stipendium"?
Uvijek pijem Pepsi i 7UP. U prodavaonici u kojoj kupujem Pepsi vidio sam plakat za nagradnu igru i odlučio sudjelovati.
Kako si saznao da si dobitnik glavne nagrade?
Telefonom mi je javio otac. Nisam mogao vjerovati! Kupio sam novine i vidio da sam zaista dobio.
Bio sam presretan!
Što su ti rekli prijatelji?
Ni oni nisu mogli vjerovati. Svi su mi čestitali i radovali se zajedno samnom.
Da li ti se svidjela dodjela nagrada u Zagrebu?
Tulum je bio super. Upoznao sam članove grupe Parni valjak. To je moja najomiljenija grupa. Super je bio i novi Pepsi balon.
Hoćeš li sudjelovati i u drugom krugu nagradne igre?
Naravno! Možda pobijedim još jednom!

I zaista, ako je suditi po prvom krugu nagradne igre "Pepsi stipendium" prava uzbuđenja tek dolaze. Još dva kruga obiluju jednako vrijednim nagradama, a Pepsi Cola jamči da atrakcijama i uzbuđenjima još nije došao kraj.

Nastavite sakupljati etikete s bilo koje plastične boce osvježavajućeg pića (0,5, 1,5, 2,0 ili 2,5 lit.) PEPSI, MIRINDA, 7UP ILI PEPSI MAX u bilo kojoj kombinaciji, ali tako da njihova ukupna količina bude 10 lit.
Koverte pošaljite zaključno: za drugi krug do 20.3.1996., a za treći krug do 18.5.1996, na adresu PEPSI STIPENDIUM, p.p. 622, 10 001 Zagreb.

HACKER



The Dig, jedna od najljepših i najbolje napravljenih Lucas Artsovih avantura, stigla je i na hrvatsko tržište. Istražite svemir i zaigrajte The Dig.



Ukoliko vas sve ovo podsjeća na Warcraft 2 niste se puno prevarili. Ova se igra odvija u real-timeu, tako da ćete imati pune ruke posla!

tema

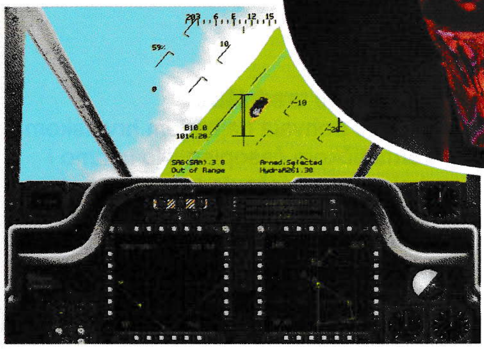
igre

rubrike

Šokantni Terminator dosada je najbolji doom klon. Ukoliko ste ljubitelj ovakvih igara ova igra će biti sigurno vaš No1 (barem do izlaska Duke Nuk'em 3D-a).







software

hardware

HACKER
PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE
izlazi mjesečno

IZDAVAČ:
JANUS - LINGUA d.o.o.
za novinsko - nakladničku djelatnost
Petrinjska 11, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/435-179
žiro račun: 30105-603-28346

DIREKTOR:
Senka Kušer

TEHNIČKI UREDNIK:
Tomislav Mijić

GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK:
Krešimir Mijić

GRAFIČKI UREDNIK:
Silvano Bucić

VODITELJ MARKETINGA:
Damir Maruščak

SURADNICI:
Marko Vulić, Dubravko Mihalić, Tomislav Šakić, Ivan Rubelj, Danijel Bižić, Hrvoje Kablar, Miroslav Puljiz, Damir Rukavina, Emil Marmelić, Fran Obuljen, Tihomir Jauk, Dejan Brnić, Zvonimir Štrucelj, Miloš Vlaisavljević, Dario Rakovac, Kristijan Žibreg, Ivan Tojčić, Dominik Susmel, Patrik Pencinger, Filip Sladetić, Ivan Rališ. Mladen Ankon, Vedran Relić, Nenad Nikolić, Danon Seletković, Igor Duić

LEKTOR:
Ankica Đerek

RAČUNOVODSTVO:
Melita Svetec

TEKST STRIPA:
Winton Afrić

LIKOVNO RJEŠENJE:
Dinko Kumanović

OSVJETLJAVANJE:
Tipograf
Anina 25, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/523-613

TISAK:
Tiskara Meić
Šenoina 25, 10000 Zagreb
Tel/fax: 01/523-613

ISSN 1330-7126

Mišljenjem Ministarstva kulture RH, temeljem Br. 612-10/94-01-103 "HACKER" je oslobođen plaćanja poreza na promet

Hakerska nacijo!

Dugo očekivani Wing Commander IV još nije stigao na naša vrata i šmrc, morat ćemo pričekati do slijedećeg Hackera. Da vam život ne bi bio tužan pobrinuli smo se da vam donesemo Warhammer (priznajte, dobar razlog za veselje) koji bi mogao pstati veći hit i od legendarnog, neprikosnovenog, najboljeg, neuništivog, vječnog ... Command & Conquera. Za dodatnu će se razbibrigu pobrinuti ostale 74 stranice.

Pozdrav svima do slijedećeg Hackera

PISMA ČITATELJA

Najgenijalniji Hackeru!

Hacker je izvrstan, ali imam jednu primjedbu. Mislim da Macintosh nije dovoljno zastupljen u Hackeru. Često u opisima igara ne napišete da igra postoji i za Macintosh iako postoji (npr. Rebel Assault 2, koji ja svakodnevno igram). Ispravite ovu pogrešku.

Hacker iz Zagreba

MAC zaista dugo vremena nije bio zastupljen u časopisu, ali stvari se popravljaju i, kao što vidiš, strpljenje se isplatilo. MAC World je nova rubrika, a pored hardvera, opisivat ćemo i ostale zanimljivosti (softver, igre...)

Bok!

Časopis mi se sviđa i tu ništa ne treba mijenjati. Imam samo jedan prijedlog: napravite rubriku za početnike u kojoj biste nam objasnili neke osnovne stvari (npr. što je RAM, ROM...).

Objavite šifre za DOOM 2 i opišite igru Colonization jer imam problema s njom.

Pozdrav od hackera iz Baške Vode

Započeli smo s DOS-učionicom, nastavili s Workbench učionicom a kao što primjećuješ iz broja u broj niču nove rubrike k'o gljive, a sve s namjerom da vam pomognemo. Serija napisa o hardveru bi trebala otkriti tajnu moć odvijača u vašim rukama, a rječnik informatičkih pojmova će upotpuniti osnovnu abecedu vašeg informatičkog znanja.

Štovano uredništvo,

Hacker je izvrstan i nadam se da će takav i ostati. Oduševio me novogodišnji broj, ali pomalo sam bio razočaran što nema stripa, ali sada je sve ponovno u redu. Moj prijedlog je da ubacite i školu programskih jezika kojom biste nas neuke podučili pisanju kakvih-takvih programa. Postoji li disketna verzija igre PIZZA TYCOON?

Ivan

Mala škola programiranja je odlična ideja, razmišljamo o tome i budi uvjeren da će se u Hackeru uskoro pojaviti još jedna rubrika. Na kraju, moramo ti odgovoriti i na drugo pitanje - postoji disketna verzija igre PIZZA TYCOON.

Bok, odlični ste!

Jedni ste od rijetkih koji poštuju želje čitatelja, što je za svaku pohvalu. I ja imam za vas nekoliko molbi:

1. U Legendama napišite nešto o igri Turricane ili Turricane 2.

2. U prošlim brojevima pisali ste o SONY PLAYSTATIONU, ali niste naveli točnu cijenu i gdje se može kupiti. Molim vas, ispravite to.

Vido iz Dubrovnika

1. Turricane je opisan u ovome broju.

2. Prema našim saznanjima, PLAYSTATION košta oko 700 DEM i nemamo podataka o tome gdje se kod nas može kupiti.

Štovano uredništvo!

Jako me zanimaju igre i nadam se da ću ih jednog dana moći stvarati. Pišem vam prvi put kako bih svojim kritikama i primjedbama pomogao u poboljšalju vašeg časopisa.

1. Pišite o stvaranju igara, kako se igre zapravo rade. O animaciji, kompresiji videa, programiranju igara... budući je Hacker časopis za informatičke igre, mislim da se nitko ne bi tome protivio.

2. Povećajte broj stranica na 200...Mislim da vas taj broj stranica ne bi smio plašiti jer ga je lako popuniti. Trebali biste pisati samo o dobrim igrama, a ne zamarati se glupim, te opisivati igre detaljnije i opširnije. Ako još uvijek mislite da nećete popuniti stranice, sjetite se da nove igre izlaze svakim danom, a vi (barem bi trebalo biti tako) svaki mjesec.

3. Napravite temu broja MORTAL KOMBAT. Na 10 stranica opišite sve verzije MORTAL KOMBATA (ima ih puno, pogotovo trojke), a najviše napišite o ULTIMATE MORTAL KOMBATU 3. Možete opisati sve likove, zajedno s njihovim potezima. Opišite i sve "bossove", osim ako ste preslabi da do njih dođete.

4. Napravite nagradni natječaj, a za nagrade stavite, naravno, CD-e.

Igromanijak iz Zagreba

Eh, da Mortal Kombat nije svako malo u Hackeru još se ne bismo ni čudili tvojoj želji, ali ovako... što je previše, previše je. No dobro, možda ćemo jednog dana, kad Hacker bude imao 200 stranica, svi biti sretni i zadovoljni.

Štovano uredništvo!

Prvo pohvala najboljem hrvatskom informatičkom časopisu. No imamo i primjedbu na rješenja igara - vrlo su nedetaljna pa ih teško shvaćamo. Molimo vas da se malo više potrudite, na zadovoljstvo sviju nas.

Vilim i Juc

Koliko god se mi trudili nikada nećemo uspjeti u tomu da napravimo rješenje u kojem ćemo opisati apsolutno sve što vam je potrebno da završite igru. U ostalom, vjerujemo da vam dosta pomažemo ... POTRUDITE SE MALOOOOO I SAMI!!!

Pozdrav redakciji i čitateljima

Neću oduzimati vrijeme hvaleći vas, već ću odmah prijeći na stvar. Molim vas da još jednom razmislite o ukidanju rubrike TRASHCAN. Jasno mi je zašto ste ju izbacili pa se želim obratiti čitateljima: ljudi TRASHCAN možda i nije bio zanimljiv kao ostale rubrike, ali je prije svega bio jako koristan i upozoravao nas je na šrot igre kakvih ima dosta i štedio nam time teško stečenu lovu da ode na gluposti. Imam i jedan prijedlog: uvedite i TRASHCAN HARDWARE jer je tržište prepuno trećerazrednog Hardwarea a osobito konzola koje nikome ne bi smjele doći pod prste.

Na kraju imam i dva pitanja:

1. navedite neke prodavače igara za PLAYSTATION u Hrvatskoj (naravno, ako ih ima)

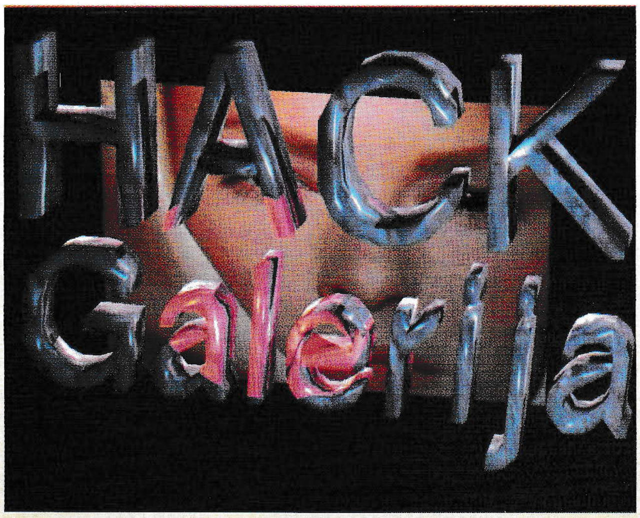
2. Da li će za PSX izaći konverzija igre TEKWAR?

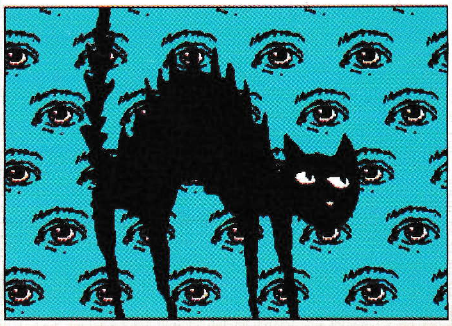
Vaši Rospija i Mekintoš iz Virovitice

Komentar o rubrici Trachcan ostavljamo dragi čitatelji Vama. Hacker je rubriku pokrenuo misleći na svoje čitatelje ali ju je isto tako zbog većine čitateljstva i izbacio. S druge strane, rubrika o Hardware-u je naišla na veliko odobravanje i tu vam se pruža prilike da odaberete, uz našu pomoć, računalo koje vam najviše odgovara. I na kraju, dužni smo ti odgovoriti na postavljena pitanja.

1. Trenutno još nema ovlašenog prodavača iako do nas dolaze glasovi o skorom dolasku Playstationa i do nas.

2. Ne.



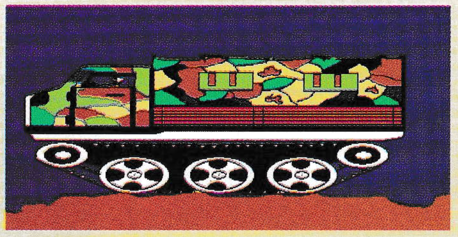


Autor: Robert Gabelić
Starost: 25
Platforma: PC 486DX4/80, 16MB
Program: Macromedia Director

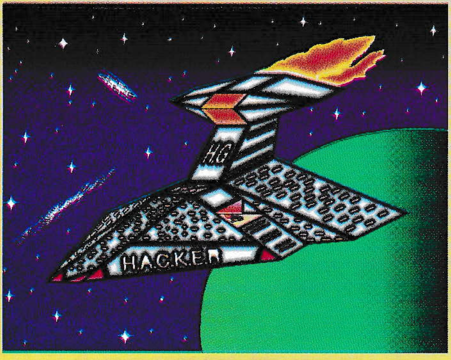


Autor: Vanja Turković
Starost: 15

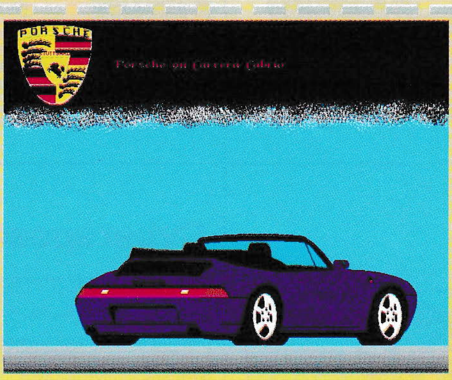
Futuristički rad, futurističkog dizajnera Vanje (Škola primjenjenih umjetnosti i dizajna - Pula) odlično je napravljen, kao da je napravljen za neku svemirsku simulaciju. Ovaj je rad napravljen na PC-u DX2/66 u programima Corel Photo Paint 6.0 i Fractal Design Painter 2.0



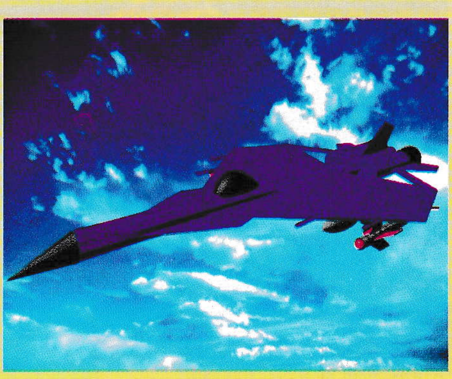
Autor: Daniel Petranović
Starost: 14
Platforma: Amiga 1200, 2MB
Program: DeluxePaint 4



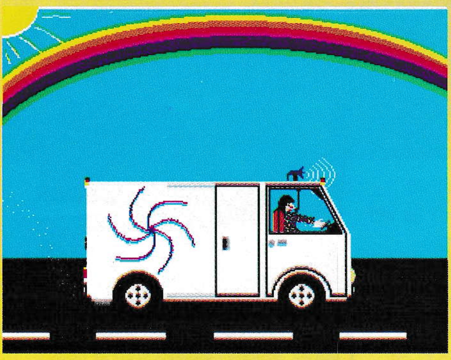
Autor: Darko Ponos
Starost: 17
Platforma: Amiga 1200, 2MB
Program: Personal Paint 4



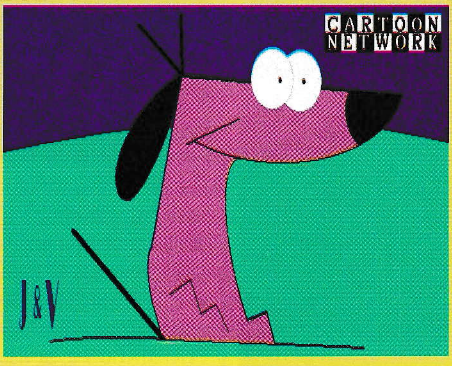
Autor: David Pešut
Starost: 13
Platforma: Amiga 1200, 2MB
Program: DeluxePaint 4.5



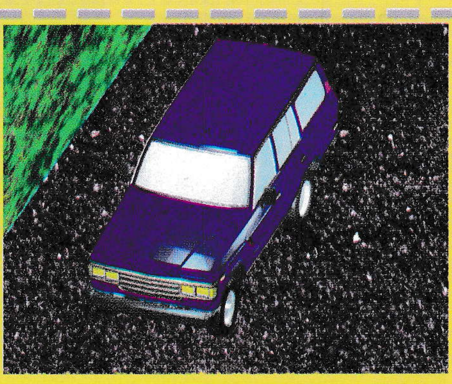
Autor: Damir First
Starost: 13
Platforma: PC 486DLC/40, 8MB
Program: 3D Studio 4.0



Autor: Jerko Čilaš
Starost: 14
Platforma: Amiga 500, 1MB
Program: DeluxePaint 4



Autor: Vedran Kranjčević
Mario Nikolić
Starost: 15
Platforma: Amiga 600, 1MB
Program: DeluxePaint 4



Autor: Ivan Krile
Starost: 15
Platforma: PC 586/120, 16MB
Program: 3D Studio 4.0

Info

Bad Mojo

PC CD Mac

Na početku priče vi ste Dr.Roger Samms, znanstvenik koji radi na razvoju novih pesticida. No, baš pred sam vaš odlazak u Meksiko, tajnstveni medaljon vas pretvara u žohara, onu odvratnu bubu protiv koje ste pronalazili otrove. Ostatak igre, vi u ulozi žohara pazite da vam kiselina, otrovi ili pauci ne dođu glave.
BAD MOJO ima više od 800 2D i 3D scena unutar kojih je 3D kretanje izvrsno napravljeno. Nakon što je PULSE ENTERTAINMENT razvijao igru dvije godine, ona sadrži i 35 minuta videa i osim za MAC napravljena je i za Windowse, a izdavač je ACCLAIM.

Acclaim







Corpse Killer

PC CD Mac Saturn

Kalifornijska tvrtka DIGITAL PICTURES izdala je novu akcijsku igru koja nas pomalo podsjeća na Wolf operation. Naime, način igranja je vrlo sličan - pucaj po svemu što se miče da ne bi bio upucan. Na jednom karipskom otoku ludi doktor je od mrtvaca počeo raditi zombije koji ga vjerno slušaju i uz njihovu pomoć on vlada tim otokom. Vaša je zadaća osloboditi zarobljene američke vojnike iz ruku ludog doktora, uništiti njegovu vojsku zombija, a njega uhititi. I dakako, ostati živi. Kad padobranom skočite na otok, i vaša avantura počinje, brrrrrr! CORPSE KILLER se pojavio za PC CD, MAC i SATURN.

Digital Pictures







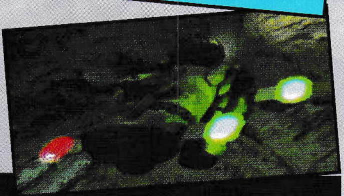
Creation

PC CD

Polovicom 96-te, baš u vrijeme kada ćemo se svi spremti na more, BULLFROG izbacuje na tržište igru CREATION. Radi se o 3D "morskoj" avanturi ili bolje reći, radnja se odvija pod morem. U glavnim ulogama su dupini, uz poneku podmornicu, naravno. BULLFROG je započeo izradu ove avanture prije više od godine dana pa sa zanimanjem očekujemo rezultate toga rada.

Bullfrog

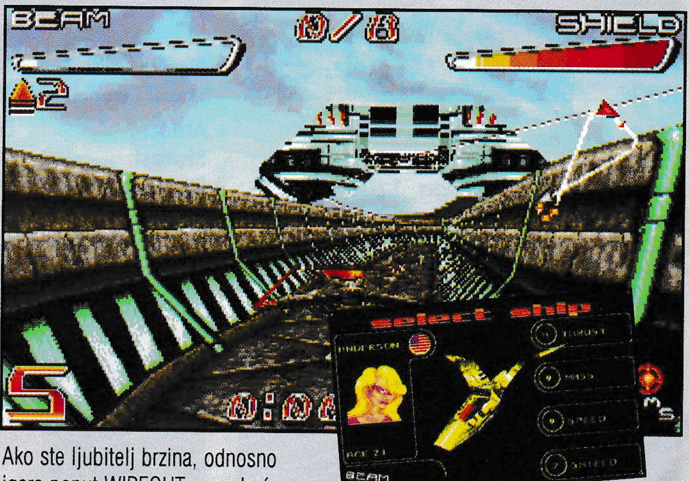






Cyberspeed

PC CD Playstation





Ako ste ljubitelj brzina, odnosno igara poput WIPEOUT-a, onda će vas zainteresirati novi proizvod programerske kuće MINDSCAPE. Riječ je o CYBERSPEED-u. Iako je on već dobro poznat svakom vlasniku PLAYSTATION-a, za vlasnike PC-a je to prava novost. U CYBERSPEEDU možete birati između 10 staza i voziti 8 vozila. No, da se ne bi prerano veselili, trebate reći kako je ova igra za WIN95 i da biste je pokrenuli morate imati pakleno brzo računalo (što se valjda i podrazumijeva kada nam igra dolazi sa PLAYSTATIONA).

Mindscape

Big Red Racing

PC CD

Nakon uspješnih Micro Machinesa koji su za igrivost dobili visoke ocjene, pojavila se igra BIG RED RACING. Iako biste mogli pomisliti da igra ima nešto s Rusima - nije tako. Čak se ni utrka ne odvija po Rusiji. Ako vam je u MM nedostajala treća dimenzija, BIG RED RACING je trebao nadoknaditi taj nedostatak. Dakle, vrlo sličan recept; utrkivanje svakojakim vozilima poput džipova i glisera, samo što je u ovom slučaju sve 3D. Na raspolaganju vam je 12 vozila i 18 staza. Utrkivati se mogu dva igrača na jednom računalo i to tako da se ekran promijeni popola, zatim mogu igrati dva igrača preko modema ili serijskog kabela i čak šest igrača preko mreže. Za kraj treba reći da je BIG RED RACING izdala tvrtka DOMARK i to na CD-u, a minimalna konfiguracija je 486-33Mhz sa 8Mb memorije.

Domark



Double Switch

PC CD Mac Saturn

Postoji jedna zgrada u koju je lako ući, ali je teško iz nje izaći. Zove se Edward Arms, izgrađena je krajem prošlog stoljeća, puna je misterija i zbog toga vrlo opasna, ali i vrlo primamljiva raznim sumnjivcima. Neki od njih misle da je u njoj skriveno blago pa su neki njuškajući po njoj izgubili glavu. Na vama je da upravljajući događajima, koji se odigravaju na sedam lokacija istovremeno, otkrijete tajnu zašto u toj zgradi ljudi misteriozno nestaju, tko su njeni stanari, a tko uljezi. Kakvu tajnu krije ova zgrada? U ovoj avanturi DIGITAL PICTURESa, koja nam dolazi na CD-u, jednu od glavnih uloga ima DEBBIE HARRY, poznata pjevačica grupe BLONDIE. Ako tome pridodamo malo mafijaša i drevnih Egipćana, dobra zabava je zajamčena.

Digital Pictures



Full Tilt

PC CD

Došlo je doba flipera, ali ne bilo kakvih, već doba pravih 3D flipera. Upravo je nevjerojatno koliko ih se pojavilo zadnjih mjesec-dva, a najnoviji od njih dolazi nam iz softverske kuće Maxis koju, vjerujem, još svi pamtite po njihovoj "SIM" seriji raznolikih simulacija. Fliper se zove "Full Tilt" i predstavlja nam super realističan 3D fliper na 3 zanimljive ploče - Space Kadet, Skullduggery i Dragon's Keep. Naime, Maxis se hvali svojim igračkim engineom koji najbolje dosad simulira kretanje loptica. Postoje čak i dvije tipke za tiltanje ulijevo i tiltanje udesno. Sam naziv igre vjerovatno je povezan baš s tom karakteristikom, iako je nama vrlo čudno što Maxis nije nazvao svoju novu igru u svom starom stilu, npr. "Sim Pinball". Igru mogu igrati do 4 igrača, i to u rezolucijama do 1024x768. Napravljena je samo za Windows 95 i koristi njegove vrlo dobre i sada nam već dobro znane grafičke rutine. Ne možete li se odlučiti koji fliper zaigrati, naša vam je preporuka - "Full Tilt", koji će se pojaviti na tržištu možda baš dok vi budete čitali ovaj tekst.

Maxis



Jump Start

PC CD Mac



Jedan od boljih načina da natjerate roditelje da vam kupe CD ROM je da ih uvjerite kako se tada ne biste samo igrali nego i učili uz nove edukativne JUMP START proizvode na CD mediju. Pa kad oni odu na posao vi izvadite iz tajnih skrovišta Mortal kombat 3 pa udri. No da vam u slučaju dužeg nagovaranja ne bi ponestalo argumenata donosimo vam još nekoliko informacija. JUMP START edicija donosi za svakoga ponešto. Bilo da idete tek u vrtić, malu ili pravu školu tu je za svakog ponešto. Uz ove CD-e naučiti ćete puno toga što je neophodno za jednog Hackera i to na vrlo zabavan način i kroz mnoštvo igara. Ako je vaša glad za znanjem neutaživa tada je tu edicija KNOWLEDGE ADVENTURE koja donosi naslove kao što su DINOSAUR ADVENTURE i razne enciklopedije.

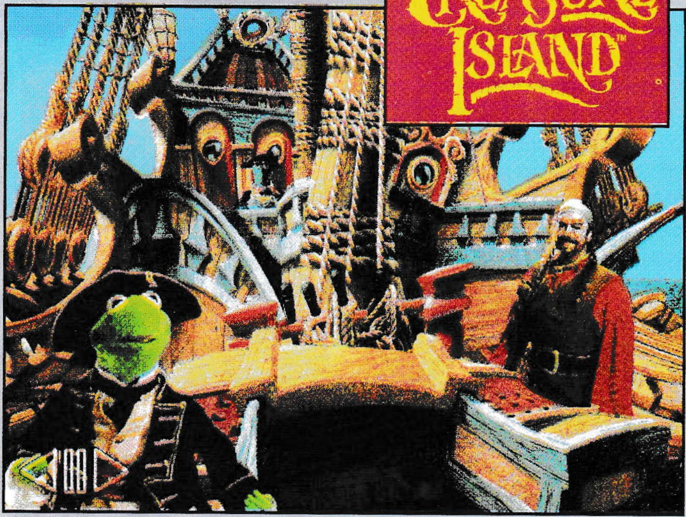
Knowledge Adventure

Muppets Treasure Island PC CD Mac

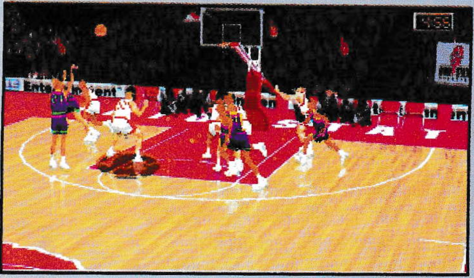
Muppeti su snimili novi film koji se upravo prikazuje u svijetu a ubrzo je zatim nastala i igra. Vi u ulozi junaka istražujete zaplete iz filma, rješavate zagonetke i slagalice, slijedite tragove ne bi li se dokopali otoka s blagom. Igrajući igru iz perspektive prvog lica, često vam se obraćaju razni Muppeti i komentiraju vašu igru. Glasove su Muppetima podarili Tim Curry i Billy Conolly koji ih i inače sihroniziraju. Ovaj odličan CD koji će mnoge od nas vratiti u najranije djetinjstvo, objavila je izdavačka kuća ACTIVISION. Verzija igre postoji za PC i za MAC.

Activision



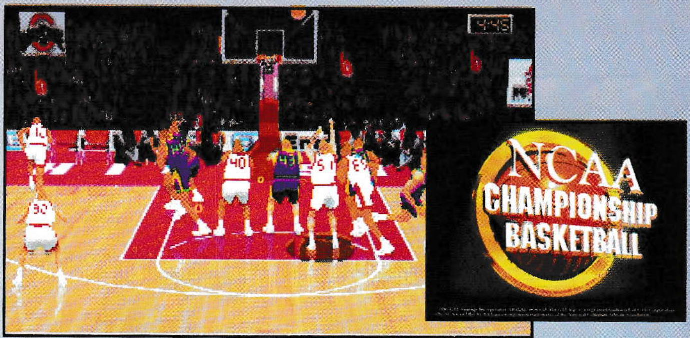


NCAA Championship PC CD Playstation



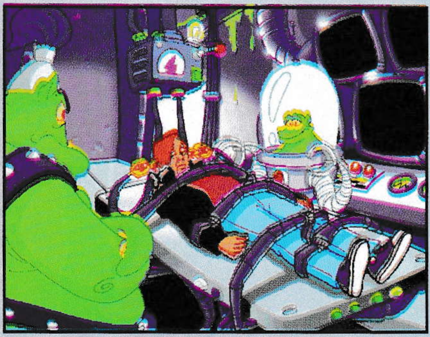
Nakon što je BETHESDA prva zagazila u vode američke univerzitetske košarke sa svojom igrom NCAA:FINAL FOUR, na to se odlučio i GTE INTERACTIVE. Njegova se, pak, igra zove NCAA Champioship Basketball i dolazi nam, naravno, na CD-u. U njoj nastupaju 64 autentična kluba NCAA lige. Ono što nijedna druga sportska simulacija nema, ali ova igra ima je to što vam igrači vremenom stare, diplomiraju i odlaze. Tada na njihovo mjesto trebate postaviti nekog brucoša i igra se može nastaviti. Uz odlično napravljen stadion NCAA bi trebala postati pravi hit, tik uz NBA LIVE 96, kad se pojavi na tržištu, negdje u ožujku.

GTE Interactive



Orion Burger PC CD

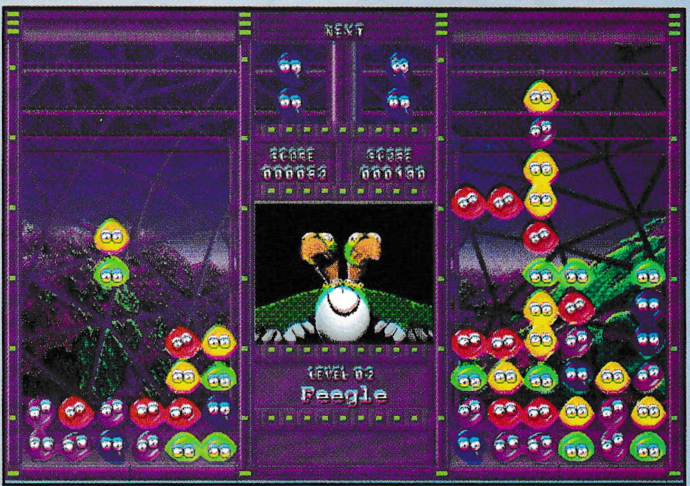
Sanctuary Woods, tvrtka koja je napravila "The Riddle of Master Lu" (izvrsnu avanturu u prekrasnoj SVGA grafici, zanimljive priče i zanimljivih zagonetki, o čemu ste mogli čitati u prošlom broju Hackera), izdaje vrlo skoro nedvojbeno novi hit - Orion Burger. Igra će grafički podsjećati na Day of the Tentacle i Sam and Max, samo što će biti u SVGA grafici. Naravno, radi se o avanturi s mnogo komičnih elemenata, full screen animacija i digitaliziranih zvukova. U igri preuzimate ulogu Wilburna, kojeg otimaju otkačeni svemirci, predstavnici međugalaktičkog "fast food" lanca želeći "testirati" ljudsku vrstu kao mogući dodatak u njihovim hamburgerima (brrrrr!). Vjerujući u najbolje, vi kao vrstan poznavalac navedene teme, pokušat ćete spasiti Zemlju od ove strašne sudbine. No, između ostaloga, putovat ćete kroz vrijeme, spašavati tako zarobljene predstavnike suprotnog spola i, da ne duljimo, ludo se zabavljati. Igra se očekuje početkom trećeg mjeseca u trgovinama širom svijeta.



Sanctuary Woods

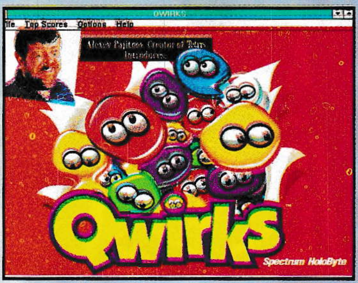


Quirks PC CD



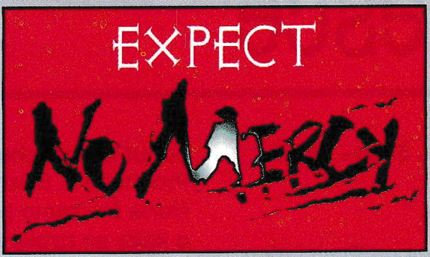
Ako ste se ikada zapitali tko je napravio poznati TETRIS i što sada taj čovjek radi, odgovorit ćemo na vaša pitanja. Tvorac TERTISA je Rus, ALEXEY PAJTINOV i napravio je novu igru QWIRKS. Čovjek koji bi postao apsolutnim bogatašem da je dobio barem dolar za svaki prodani TETRIS sada, dobro poučen tim iskustvom, QWIRKS radi za poznatu programersku kuću SPECTRUM HOLOBYTE. Kako je stara narodna uzrečica da se konj koji pobjeđuje ne mijenja, tako se ni Pajtinov previše ne udaljava od dobro prokušanog sustava Tetrisa. QWIRKS je jedan zabavni oblik Tertrisa u kojem, umjesto raznih geometrijskih likova, padaju mali raznobojni Qwirksovi koje treba uredno posložiti. Osim lijepe grafike i zgodnog zvuka, QWIRKS nam donosi nekoliko načina igranja: vježbu protiv računala, igru u dvoje i slagalicu.

Spectrum Holobyte



Expect No Mercy

PC CD



Microforum, tvrtka koja zadnjih mjeseci nije napravila baš ništa što bi privuklo našu pozornost, odlučuje uvesti "novi pogled na borilačke igre" sa svojom novom "šorom" Expect no mercy. Kako društvo iz MF-a govori, igra će koristiti izuzetno glatku animaciju i grafiku. Živi bili pa preživjeli. Imajte milosti.

Microforum

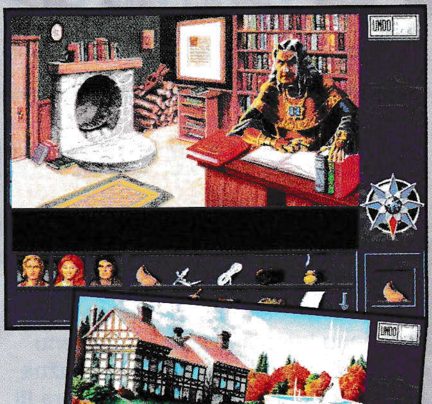


Shannara

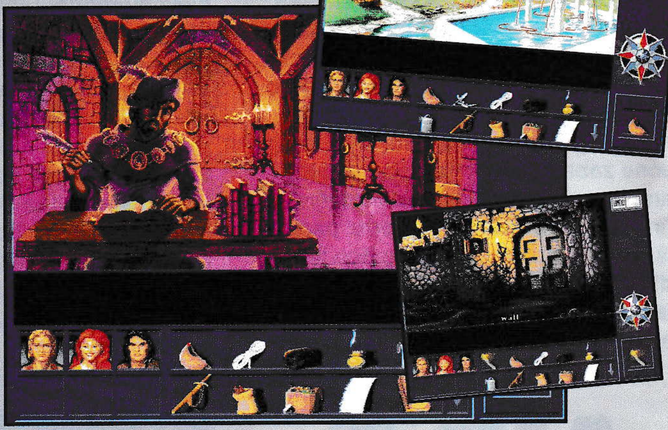
PC CD Mac

Programeri iz Legenda najavljuju nam svoju novu igru temeljenu na najprodavanijim role-playing scenarijima o Shannari, svijetu nalik našem. Cijela priča se vrti oko borbe za legendarni mač, za koji se godinama mislilo da je izgubljen, sa jednostavnim point and click interfaceom te mnogo interakcije i prekrasnih krajolika.

Legend

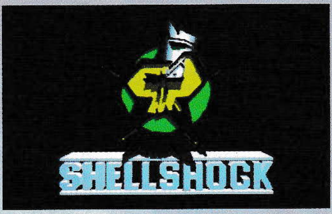






Shell Shock

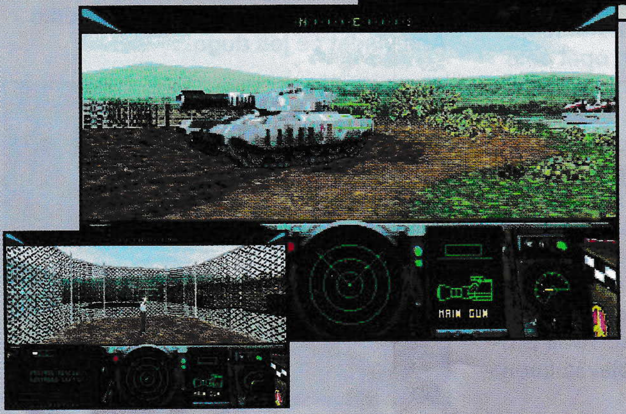
PC CD Playstation Saturn



Svakog ljubitelja tenkovskih simulacija koji još pokušava igrati Abramsa razveselit će vijest da upravo izlazi jedna vrlo jednostavna i vrlo atraktivna simulacija tenka. Riječ je o novom proizvodu - SHELL SHOCK, programerske kuće CORE DESIGN. Glavne uloge imaju peterica ratnih veterana koji su odlučili suprostaviti se svjetskom terorizmu, kriminalu i korupciji na sve moguće i nemoguće načine. Kroz igru se krećete u prvoj perspektivi gledajući iz tenka. Igra je vrlo uzbudljiva, scene bitaka odlično napravljene, a zvučni efekti su nešto od najboljeg što je dosad napravljeno. Članovi vaše posade su crnci (odaje ih ono "Eeej man"). Upravljanje tenkom je vrlo jednostavno, stoga je i igranje više nego ugodno. Bilo je i krajnje vrijeme da nas netko obraduje dobrim tenkićem kojim možemo puno toga zgaziti ali dakako, i puno nevaljalaca upucati.

Core Design





Skunny

PC CD



Nakon poplave strategijskih igara i Doom klonova, pravo je osvježenje za dušu pronaći i zaigrati ovako lijepu, zabavnu i jednostavnu igru u kojoj nema čarobnjaka, ludih doktora i osvajanja teritorija. Glavni lik je vjeverica koja je pronašla kartu sa blagom a vi joj morate pomoći da pronađe blago koje je razbacano u šest svjetova. Svaki svijet se sastoji od nekoliko podsvjetova a svaki podsvijet ima nekoliko nivoa. Vjeveričin put je prepun tajnih prolaza, bonus nivoa i raznih zamki. Akcije neće manjkati jer naša vjeverica leti na letećim tepisima ili juri u rudarskim kolicima. SKUNNY je napravljen u 256 boja i vlasnici 386-ica neće moći uživati u ovoj odličnoj arkadi. Na kraju treba spomenuti kako osim u WIN 95, igra radi u DOS-u u 32 bita.



Specijalno izvješće

Electronic Arts & Gremlin Interactive

ELEKTRONSKI UMJETNICI

Electronic Arts je ime o kojem gotovo i nije potrebno trošiti riječi. Činjenica je da u svijetu kompjutorskih igara danas nema osobe kod koje spomen navedene kuće ne izaziva određenu dozu poštivanja! EA je kuća zaslužna za hitove poput Wing Commandera III, US Navy Fighters, Magic Carpet, N4S, Live serije sportova i još toliko toga da nabrajanje gubi smisao. Općenito, ako igra ima etiketu EA, sasvim se sigurno radi o nečem dobrom... EA je, spojen s Originom i Bullfrogom, definitivni kralj kućne zabave iz čijih je pogona ovih dana konačno stigao dugo najavljivani Wing Commander IV, a sprema nam se još toliko toga da je stvarno bilo teško odlučiti se čime ćemo vam zagrijati maštu. Spomenut ćemo zato samo najbolnija imena...

NBA® LIVE 96

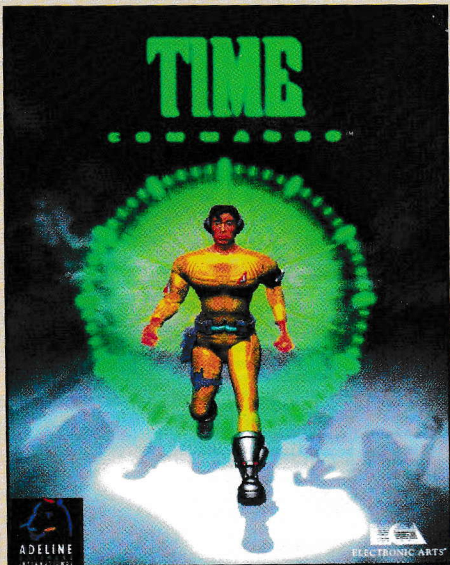
NBA Live '96

Mislim da ovdje ne treba puno pisati. Vidjeli ste NBA '95 i vidjeli ste NHL '96. Povežite prvo s načinom izvođenja drugog i eto ga! Dobili smo košarku smještenu u virtualnu dvoranu s toliko mogućih pogleda na teren, položaja kamere, dodatnih opcija, stvarnih reakcija igrača da stvarno možemo vjerovati dečkima iz EA kad kažu da ovo predstavlja novu eru kopjutorskih igara. Ako volite košarku, ovo je naslov koji ne smijete prpustiti! Igra, inače, već kasni, a biti će u verzijama za PC, Playstation, Segu i SNES.



Time Commando

EA se također baca na Playstation. Time Commando će pored PC-a biti igriv i na toj, sve popularnijoj konzoli i po tko zna koji put nabijati komplekse vlasnicima moćnih pentiuma čije mrcine nisu niti blizu kadre vrtiti kompleksnu renderiranu grafiku na način na koji to radi mala, siva kutijica. U Time Commandou, borit ćete se s preko 35 oružja u 8 vremenskih zona na prekrasnoj ray-traceanoj pozadini nastojeći pobijediti super računalo koje je u trenutku slabosti odlučilo zavladati svijetom. Sve skupa dosta liči na Ecstaticu, ali svjetlosnim godinama ispred. Ekipa zaslužna za sve je ista ona koja je radila Little Big Adventure, pa sjetite li se toga, neće vam biti lako dočekati kraj lipnja kada bi se Time Commando trebao pojaviti na policama.



The Darkening

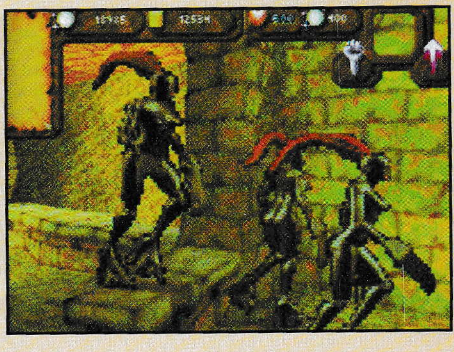
Ovu su igru često proglašavali nastavkom legendarnog Privateera, ali kako stvari stoje, The Darkening će biti posve neovisna i nova avantura. Ideja će biti pomalo zastarjela jer, opet ćete se nakon x vremena probuditi iz kriosna, nećete imati pojma niti tko ste niti gdje ste, ali interakcijom s oko 50 glumaca raspoređenih na osam dostupnih planeta kojima se potpuno slobodno možete kretati saznat ćete, na putovanju punom nasilja, prijevare i korupcije, tko ste i što vam je za činiti. Ova je igra postala legendom još u trenutku kada je bila tek iskrom u oku vođe projekta. Na snimanju su se pojavila imena poput Christophera Walkena, Jurgena Prochnowa, Briana Blesseda i Johna Hurta što samo po sebi daje do znanja o kako se ozbiljnom projektu radi i kako visoko EA sa svojim najnovijim čudom puca... No, u trenutku, sve što se zna je da je snimanje završeno i da je igra u post produkciji. Koliko CD-ova i koliko ćemo još čekati, vidjet ćemo...



Dungeon Keeper

Svi mi na trenutak ili duže želimo postati zli... Svima nam je dosta igranja dobrih, poštenih, simpatičnih junaka... Bullfrog, jedna od meni najdražih softw. kuća, opet daje pravu stvar. Nakon revolucije ostvarene Magic Carpetom, dečki su opet tu s novom i uobičajeno dobro napravljenom igrom. Ovaj puta imat ćete priliku igrati se zlog "tamničara", pokoriti dvadesetak mirnih i spokojnih kraljevstava, postavljati inventivne zamke duž nepreglednih hodnika vašeg tamnog carstva. Zamke kakve ste obično izbjegavali, a u kojim će se sada koprcati oni dobri dečki koje sada više nije fora samo ubiti. Ne, treba ih zarobiti i isprobati brojne sprave za mučenje koje su vam na raspolaganju. Gradite vojsku čudovišta nad kojima u svakom trenutku možete osobno preuzeti kontrolu... Što još reći... Nakon ove igre shvatit ćete smisao riječi - Kako volim biti zao!

Uzmemo li sve ovo u obzir, jedini zaključak koji preostaje je - Electronic Arts vladat će još dugo...

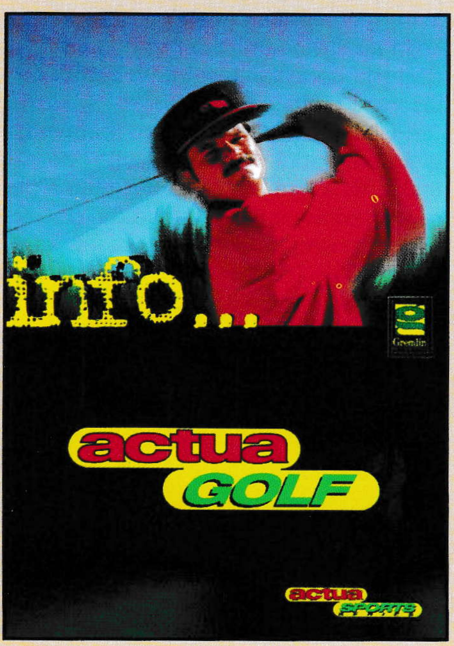


GREMLIN_ THEY'RE BACK!

Gremlin Interactive ime je koje budi puno različitih osjećaja... Svi se sjećamo legendi poput Lotusa, ali i ne baš tako uspješnih ostvarenja kao što su bili razni Desert i Jungle Strikeovi, a pogotovo jednog od najvećih razočaranja svih ljubitelja simulacija - Retribution. U trenutku se činilo da je sve što Gremlin ima stara slava, ali tada se u "radionici" konačno odlučilo proliti nešto znoja i dobili smo manje ili više uspješni Slip Stream nakon kojeg je uslijedila prava poslastica za sobne sportaše, prvi iz Actua Sports serije - Actua Soccer, a potpuni comeback, definitivno je ostvaren Fatal Racingom. Gremlin se ponovo probudio, a u spomenutoj se "radionici" radi punom parom, pa nam skora budućnost nosi još jedan Actua sport, golf, a tu su još i Normality, Loaded, Realms of the Haunting, SandWarriors, HardWar... Bit će to igre kojima se Gremlin namjerava vratiti na zahtjevno PC tržište, a zanimljiva je činjenica i to da će se gotovo sve navedene igre pored PC-a, pojaviti i za sve popularniju Sonyevu igraću konzolu - Playstation. Gremlin se, dakle, odlučio vratiti u velikom stilu, pa pogledajmo malo što nam se to zapravo sprema...

Actua Golf

Nakon više nego uspješnog Actua Soccera, stiže nam i Actua Golf. Prema prvim informacijama, bit će to najrealnija simulacija golfa dosada! Gremlinovci su koristili novu tehniku analize pokreta kojom su pokrete pravih igrača prenijeli u virtualni 3D prostor tako da svaki pokret i udarac izgledaju tako stvarno da imate dojam kako zapravo gledate televizijski prijenos... Razlika je samo u tome što igračem upravljate vi! Igra bi uskoro trebala izaći, a predviđena je za PC i Sony Playstation.

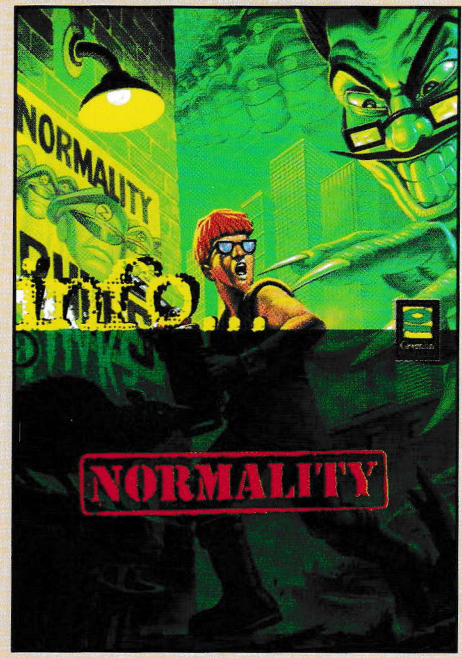


Normality

Dobrodošli u Neutropolis! Problemi u ovom simpatičnom mjestašcu počeli su prije nekih 30 godina kada se jedan od dvojnih gradskih poglavara pojavio u više komada nego je predviđeno... Na



grad se spustio gusti smog, populacija stagnira, a ideje su friške poput ribe na suncu. Gradom vladaju Norm Trooperi, simpatični momci koji svaki oblik zabave sijeku u korijenu i svojski se trude da se u Neutropolisu nikada ne dogodi ništa zanimljivo. Vi ste Kent, mladi zabušant s vlastitom vizijom



osobne higijene i odlučili ste da vam je dosta.... Ova igra vrlo bi lako mogla postati avanturom godine! Pravi 3D engine, renderirana pozadina i likovi, fenomenalna glazba i digitalizirani govor uvjerit će vas da ste upravo 'u igri'. Šteta je jedino što na to čudo moramo čekati još koji mjesec, ali isplatit će se.

Realms of the Haunting

Realms of the Haunting je još jedna u nizu "zanimljivih" vizija budućnosti koja se temelji na, čemu li drugom do, Apokalipsi. Sve svjetlo i dobro bliži se kraju i dolazi novo doba. Doba Mraka! Tko je za sve to kriv? Tko je dovoljno "lukav" da otvori vrata mraku i uništi svijet kakvog znamo? Naravno, vi ste! Opet, ova će igra biti definitivni hit! S preko 2 sata snimljenog materijala, pravom 3D okolinom, renderiranim likovima i interaktivnim 3D objektima povezanim crnom magijom, demonima i ludilom, ovo ćete čudo sigurno nabaviti. No, morat ćete se strpiti do svibnja kada će igra izaći, naravno, samo na CD-ROM-u.

Loaded

Za kraj sam ostavio jedinu od spomenutih igara koja je napravljena isključivo za Sony Playstation. Igra je Loaded, a ideja je slijedeća - šest vrlo "specifičnih" i, naravno, nepravedno zatvorenih šaljivaca upotrijebit će sva raspoloživa sredstva kako bi pobjegli iz zatvora... Očekuju vas litre krvi, divno renderirani teren koji nakon vašeg prolaska više i neće biti tako



divan, cijelo vrijeme slušat ćete glazbu koju specijalno za Loaded izvodi Pop Will Eat Itself! Igra je, navodno, već izašla, zato.... priključite se Teamusu Horribilusu i DERITE!!!!

Lijepo je znati kako se velike softwareske kuće brinu da nama, običnim smrtnicima, nikada ne bude dosadno i da Intel dobro prodaje pentiume. Gremlin se u ovu sliku savršeno uklapa i ako je vjerovati ovim najavama i slikama... Bit će i opet dugo i toplo ljeto...

Dario Rakovac

Materijale za Specijalno izvješće ustupilo poduzeće Unitrend tel: 042/ 57 355, 57 133



Pravi smisao 3d-a

Ako ikada poželim originalnost, slobodu kretanja ili bilo što tog tipa u doom-klon žanru, uključim računalo, učitam Dark Forces i ubijam sve oko sebe dok ne dobijem teži oblik padavice. E, pa nakon nove Apogee-ove igre vrlo sam sretan što ovo sada ne pišem iz odjela za hitne slučajeve.



Apogee-ova "3d divizija" 3D Realms dugo je najavljivala svoj novi Build Engine - 3d okružje u kojem vaš lik može raditi doslovno sve što mu srce želi. No eto, po završetku dugotrajnog posla gore navedena programerska grupa napravila je nevjerojatnu igru koja predstavlja vrhunac njihova ne baš dugog "postojanja". Naime, dotični Duke Nuk'em 3d je igra temeljena na starom Apogee-ovom "hitu" istog imena (samo bez onog "3d"). Istini za volju, to je i jedina sličnost ova dva izdanja.



Novi Duke je mnogo sofisticiraniji, teži, bolji (hvala Bogu) i ozbiljniji od svog prethodnika.... K vragu, prokleta stvar je bolja od pola, ako ne i svih doom-klonova do danas! Naime, ono što čini Dukea atraktivnijim od ostalih je njegov ugođaj. Likovi su napravljeni složenije te im je dodana umjetna inteligencija, tako da neće više upaliti onaj trik "imam te iza ugla". Okoliš je složeniji, možete ulaziti u zgrade, istraživati ih i razarati, kretati se kroz kanalizaciju, stanice, podmornice ili podmorje (roneći, naravno). Glavna stvar koja privlači je različitost i OZBILJAN dizajn postava. Naime, lik









vodite prolazima, razvaljenim zidovima, kinima, disko klubovima, uličicama, wc-ima, pa čak i knjižarama s literaturom za (hm) starije. Osim toga, na izbor vam je oko šest manevara (među kojima su plivanje i letenje i nekoliko vozila te, što je najzanimljivije, desetak oružja od kojih su većina prilično bizarnih - od daljinski upravljanih vatrenih bombi do laserske granate (!?!??).

Glazba i zvučni efekti su (naravno) u stereu, podržana je rezolucija i do 800*600, a igra dolazi na disketama (na sreću većine) u ožujku, tako da, do daljnjega broj 3 ostaje moj favorit. NABAVITE!.

WarChild

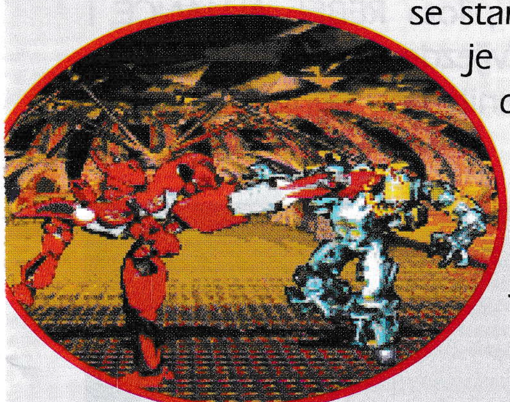




Rise 2 Resurrection

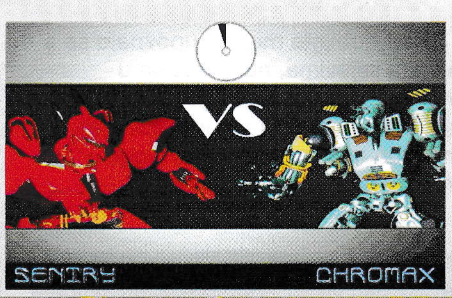
Roboti ustaju ponovno!

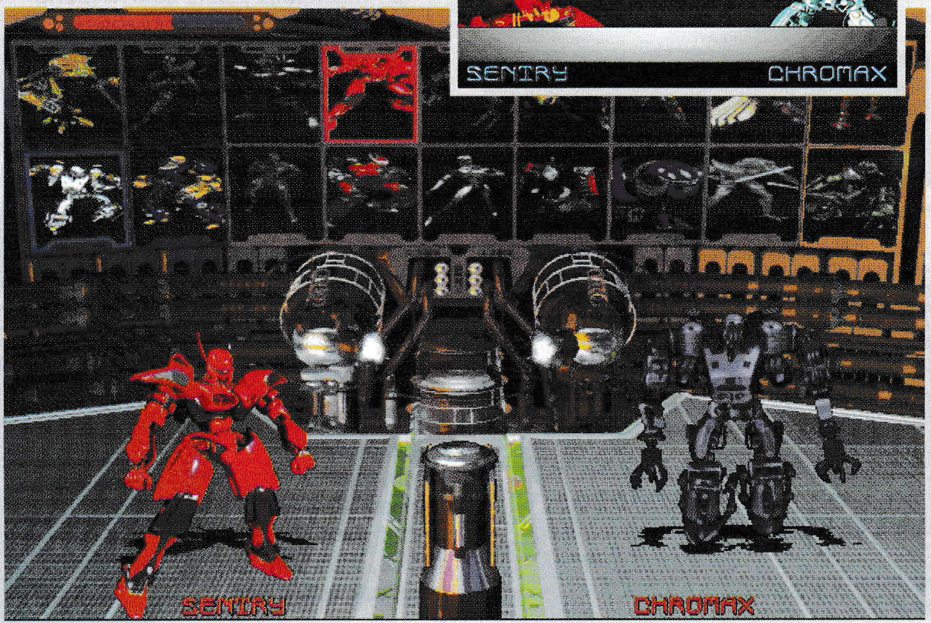
RISE OF THE ROBOTS je bilo jedno od izdanja koje mi je osvježilo sjećanja na vrlo neugodno iskustvo nabijanja tipkovnice bejzbol palicom (teži način pokretanja lika po ekranu) i zato, kad sam čuo da dolazi nastavak, sjetio sam se stare, prašnjave "prijateljice" koja je u kutu strpljivo čekala bolje dane. Ali, na moje čuđenje, cijela stvar (točnije, cijeli prewiew) se pokazala čak igrivijom i vizualno atraktivnijom nego što sam očekivao.



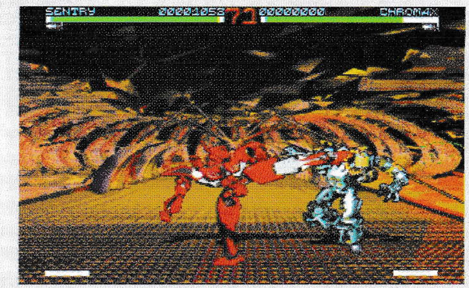
Rise 2 je ovog puta dijelom u rukama Acclaima koji se dobrano potrudio kako cijela stvar ne bi bila površno izvedena poput njena prednodnika. Iako Rise 1 nije bio baš nešto posebno, tvorcima se svidio njegov koncept te su odlučili napraviti nastavak. Rise 2 je rađen u HI-RESU, iako je priložen i nisko - rezolucijski mod, koji je predviđen za vlasnike 66-ica. Grafika i animacija se mogu opisati uglavnom u superlativima. Pozadine utječu na borce; primjerice, na industrijskom nivou gigantski mehanički pauk izbacuje plazmu koja nanosi ogromnu štetu svemu što se nalazi u njenom dometu. Glazba će ići direktno s kompakt diska (napokon nešto pametno). Broj likova je nevjerojatnih DVADESET i OSAM, plus ČETIRI TAJNA. Borba će, također, biti zanimljiva jer svaki lik ima oko osam autentičnih udaraca; šest običnih i par tajnih. Igra će biti začinjena velikim brojem animiranih sekvenci i zanimljivom radnjom (!?), a govori se i o mogućnosti igranja u mreži i preko modema. Izlazak ove igre koja puno obećava predviđen je za sredinu veljače. Živi bili pa odigrali.

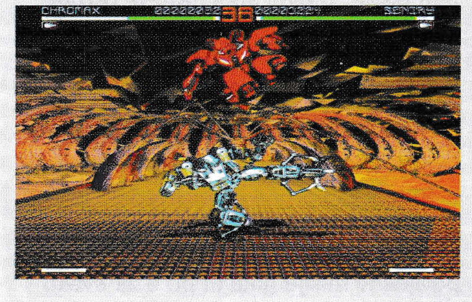
Damir Rukavina



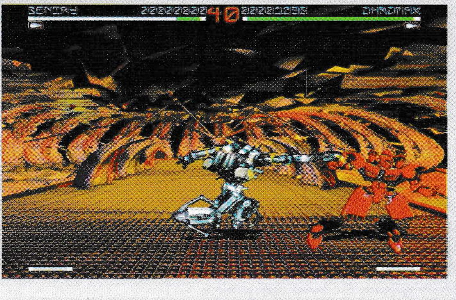


DOLJE:
Kao što sam rekao, na izboru ćete imati gomilu (oko 28) likova. No, ako sve bude isto kao i u jedinici (a nadamo se da neće), bolje je da ne razmišljamo o ukupnome dojmu (??%).





GORE:
SVGA dispay radi zažuđujuæe brzo i na veæ sada pomalo sporim 486-ticama, tako da æe veæina vlasnika svih konfiguracija biti potpuno zadovoljna. No ni vlasnici konzola neæe ostati praznih rukava, ova igra dolazi i za Sonyjev Playstation.



Gost Urednik



Ratovi se nastavljaju

Ljubitelji Rata zvijezda (G. Lukasa), tvrtka Lukas Arts odlučila vas je angažirati kao pilota REBEL ALLIANCE i poslati vas u misiju uništenja Zvijezde smrti. Naravno, iza sebe ćete ostaviti stotine uništenih Tie - fightera i imperijskih letjelica.

U ovoj igri, koja je u cijelosti simulacija leta svemirskog broda, jedini vam je zadatak izvršiti ciljeve misije. Igra počinje filmom u kojem je prikazan jedan od uobičajenih imperijskih napada na pobunjeničku flotu i snaga x - winga, potom se pojavljuje soba za registriranje u kojoj se morate upisati ili izabrati nekog već registriranog pilota. U ovoj sobi možete razgledavati odlikovanja ili svoj dosje u kojem piše sve o vašim pobjedama, porazima, uništenim letjelicama... Klikom na vrata doći ćete u glavnu dvoranu iz koje vode sva vrata. Postoje troja velika vrata - jedna od njih služe za trening. Na tom treningu se po prvi put susrećete s letjelicama, kojih ima tri vrste: x - wing, y - wing i a - wing. Druga vrata vode u povijesne misije (ima ih po 6 za svaku letjelicu) gdje se po prvi put susrećete s neprijateljskim lovcima. Imperija raspolaže s više tipova letjelica: Tie - fighter, Tie - bomber, Tie - interceptor, Assault gunboat i Tie - advancend. Treća vrata vas vode do tour of dutyja; tu počinje prava borba. Možete birati između tri nastavka, ali najbolje vam je krenuti od prvog jer se oni međusobno nadovezuju i jer ćete se tako naviknuti na intenzitet borbe (svaki se krivi potez kažnjava). Prva dva nastavka imaju po 12 misija, a treći ima i dvije dopunske. Osim velikih, postoje i dvoja mala vrata: jedna vode u tehničku sobu u kojoj se možete upoznati s tehničkim podacima svih letjelica, a druga u sobu s filmskim projektorom gdje možete odgledati filmove koje ste prethodno snimili. U donjem desnom kutu nalaze se vrata koja vas vraćaju u sobu za registriranje.



Igranje igre

Kad dobijete misiju i upoznate se s njenim ciljevima, naći ćete se u svemiru. Ispred vas vidjet ćete komandnu ploču vaše letjelice koja ima vrlo mnogo detalja pa stoga morate misliti na više toga.

T - mijenjate metu

I - prebacujete mali ekran na identifikacijsko ili pucačko stanje

R - ciljate najbližeg protivika

W - mijenjate oružja (lasere i protonske mine)

X - jednostruko ili dvostruko pucanje lasera (kod x - winga može i četverostruko) i torpeda

S - mijenjanje jačine štitova (puna snaga naprijed, nazad i podjednako)

F9 - postavljanje jačine obnavljanja lasera

F10 - postavljanje jačine obnavljanja štitova

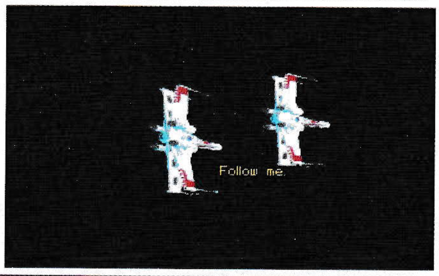
" - prebacuje snagu lasera na štitove

: - prebacje snagu štitova na lasere

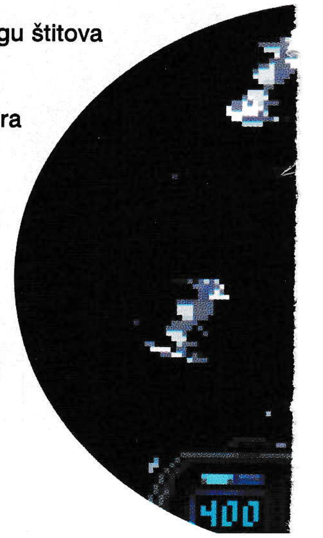
BACKSPACE - najveća snaga motora

C - aktivira i deaktivira kameru

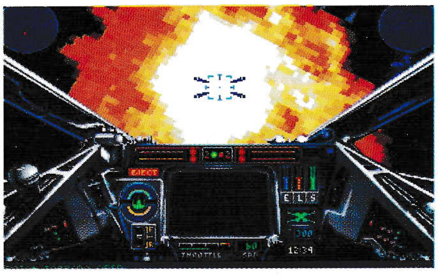
Ovo su komande koje ćete najčešće koristiti (osim, možda, kamere). Ako vam se čini puno, ne brinite se, brzo ćete se priviknuti, a kad vas











Savjet

Najviše ćete izvući od svoje letjelice ako lasere stavite da se obnavljaju na maksimum i štitove na normal. Povremeno prebacujte snagu lasera na štitove jer se laseri puno brže obnjavljaju od njih. Iako imate štitove koje vaši protivnici nemaju (osim Assault gunboata i Tie - advanceda), izbjegavajte okršaje glavom o glavu jer oni brže ispaljuju lasere od vas. Oni su, također, manji i pokretljiviji od vas pa ćete se morati dosta pomučiti da biste ih uništili - najbolje je da im budete uvijek na repu i pokušate ih pogoditi prije nego se okrenu.

jednom krene imperijski lovci će padati jedan za drugim. Trebat ćete dosta vremena da biste stigli do kraja jer ima puno misija i svaka je sve teža i teža. Tijekom leta možete pritisnuti ESC pa će vam se otvoriti još neke opcije - jačina zvuka, detaljnost objekata...

Grafika, zvuk, zahtjevi...

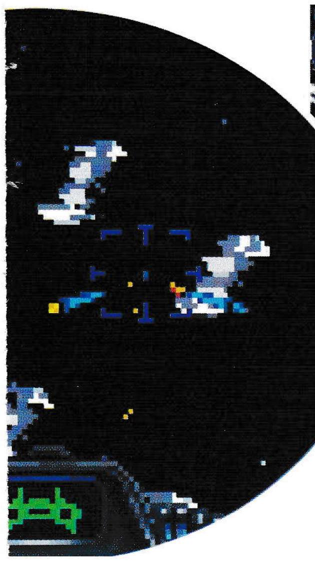
Grafika je dosta dobra, obzirom na starost ove igre. Sekvence su u VGA grafici, a vožnja je vektorska. X - WING ima izvrsnu zvučnu podršku. Mnoštvo zvukova je korišteno iz filma Ratovi zvijezda, primjerice zvuk pucanja lasera, nervozni glas vašeg vođe...

Jedina zamjerka ovoj igri: nećete je moći igrati na manje od 66 MHz i potreban vam je joystick. Za igricu vam je potrebno 16 MB na vašem tvrdom disku, što i nije puno jer ćete se izvrsno zabaviti i nećete požaliti što ste je nabavili.

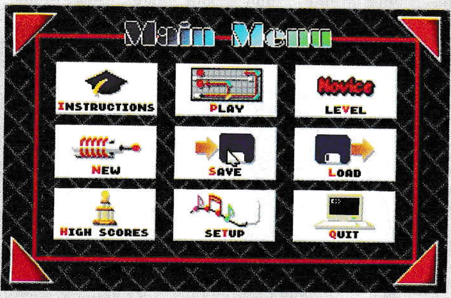
Domagoj Toš

Gost urednik:

"Najviše volim igrati svemirske simulacije i managerske igre tipa SimCity ili Tycoon. Volim kad je igra prožeta humorom i kad se uz nju može dobro zabaviti. S kompjutorskim igrama sam se upoznao na C-64, zatim nastavio na C-128-icom, da bih završio na računalu PC 486DX4/100 sa 16MB RAM-a. Učenik sam drugog razreda V gimnazije u Zagrebu i imam 15 godina." Eto, tako nam se predstavio novi "gost urednik", Domagoj Toš iz Zagreba. Domagoja pozdravljamo a vas pozivamo da nam i dalje šaljete svoje tekstove.







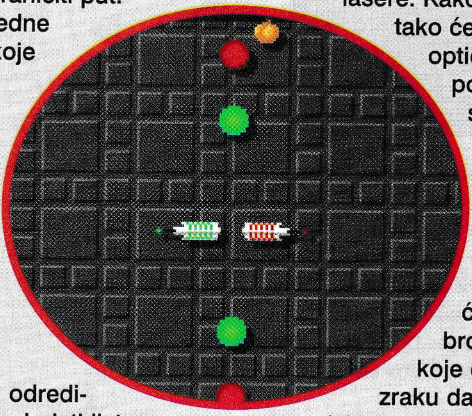
GORE:
Pomoću glavnog menija dolazite do dodatnih opcija za konfiguraciju igre. Tako možete namjestiti zvučnu karticu ili postaviti teži nivo igre (expert).

LASER LIGHT

Bljesak!

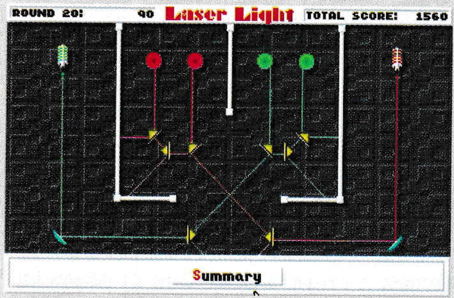
Za sve ljubitelje logičkih igara i mozgalica ovo je igra koja će sigurno zaposliti vaše moždane stanice na duže vrijeme.

Radi se o igri softverske kuće Pixel Painters Corporation u kojoj je cilj kontrolirati lasersku zraku iz lasera do cilja, a da biste to uspjeli potrebno je zrakama promijeniti smijer, poduplati ih ili im ograničiti put. Cilj igre je laserom jedne boje pogoditi mete koje su iste boje, a uz to, ako ste spretni, pogoditi poneku lubenicu ili narančù i sakupiti koji bod više. Ulaskom u igru dočekat će vas Main Meni u kojem možete naučiti sve o igri, započeti novu ili ranije snimljenu igru, odrediti težinu igranja, te pogledati listu najboljih igrača. Igra se može igrati u 5 nivoa težine, no vjerojatno ćete duže vremena ostati na prvom nivou i njegovih 16 podnivoa dok ne shvatite sam način igre i dok se bar malo ne izvježbate. Kada ste izabrali novu igru,



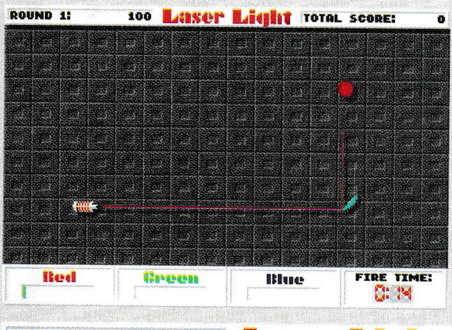
nalazite se na ploči, a cilj vam je pogoditi metu boje vašeg lasera. Ponekad će na ekranu biti i više lasera pa će svaki laser morati pogoditi metu svoje boje i pritom ne "ubiti" ostale lasere. Kako napredujete u igri tako ćete i dobivati nova optička sredstva (na početku ćete imati samo ogledala koja će pod kutom reflektirati zraku (ulazni kut jednak je izlaznom), a kasnije ćete imati i razna sredstva koja će udvostručavati broj zraka, kamenje koje će onesposobiti zraku da nastavi svoj put i sl. Velika pomoć u igri je desna tipka miša kojom, kada je stisnete, dobivate pravce kojima će zraka ići, pa dok držite desnu tipku, moći ćete izračunavati kojim će pravcima zraka ići i gdje će završiti. Za svaki nivo imate 100 bodova. Ako ne pogodite laserom mete u određenom vremenu gubite 10 bodova. Kada mislite da ste ogledala dobro postavili, kliknite na ikonicu s vatrom i nakon odbrojavanja vaša zraka započinje put. Ukoliko uspijete, prelazite na drugi nivo, ako ne igrate ga dok ga ne pređete, odnosno dok imate bodova. Kad ste završili prvih 16 nivoa, prelazite na viši nivo težine i tako sve dok ne dođete do nivoa Master, koji će vam zadati mnogo glavolomki, ali i

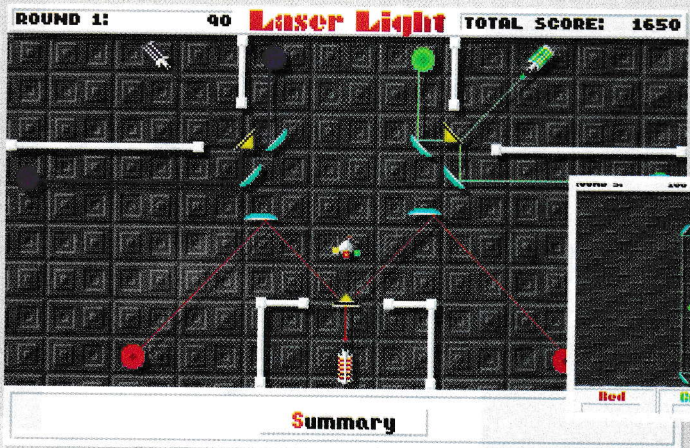




mnogo zabave. Zvuk u igri je solidan i čisto prihvatljiv za ovaj tip igara, dok su se autori mogli malo više potruždíti oko grafike i okruženja. Dakle, ako ste zaljubljenik u logičke igre ili to tek mislite postati, ovo je prava igra za vas, koja osim što ne zahtjeva nikakve snažne performanse pruža svojom zarazom sate i sate zabave.

Emil Marmelić







LIJEVO:
Pomoću ogledala i prizmi moguće je pogoditi svaku metu iz bilo kojeg kuta sa laserskom zrakom

LASER LIGHT
Pixel Painter Corporation

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN

Zvuk	43%
Grafika	37%
Igrivost	68%

UKUPNO ... **59%**
Igrano na:
PC486/66, 8 MB, 1 MB HDD

MECHWA

31ST CENTU

Konzervir

Nakon Earthsiegea sam shvatio k
sam nakon Mechwarriora 2 je
pripremite se djeco jer ova stvar T



GORE:
Velik izbor konfiguracije raznog naoružanja, klase oklopa, težine i dr. dopušta igraču da stvori mecha koji mu najviše odgovara.

Za Activision se uvijek moglo reći da je tvrtka koja donosi različite stvari - od neobjašnjivo glupih Death Tracka i Battle Dromea do legendarnih GhostBustersa 1 i 2 (sjetite se osamdesetih). Sama po sebi, ova je tvrtka na poslijetku pronašla svoj žanr koji će je vjerojatno izbaciti na vrhove prodavanosti ovih igara.

Activision je nedavno (napokon) završio projekt rađen dvije godine. Dotični nastavak stare simulacije Mechwarrior predstavlja kombinaciju igrivosti, dinamike i zanimljivosti koji bi (bar kako to oni kažu) trebao biti hit. No da li im je to i uspjelo?

Priča?

Priča u Mechwarrioru 2 je zanimljiva mala novela koju su programeri strpali u računalo iz kojeg čitate sve, od tehničkih podataka o mechovima do događaja u poslijednjoj Santa Barbari. No cijela stvar se svodi na slijedeće:

Oko dvadeset osmog stoljeća čovjek je toliko zagadio i uništio Zemlju da je i sam postao ugrožen unatoč visokoj tehnologiji koju je posjedovao. I tako, homo sapiens je odlučio "dati nogu" majčici Zemlji te otići negdje drugdje. I kako vrijeme teče, nakon kojih dvjestotinjak godina, naš omiljeni inteligentni majmun je naselio skoro cijelu našu galaksiju zahvaljujući rapidnom porastu pučanstva i tehnološkog nivoa. No, dok je on sve to radio, Zemlja se regenerirala. I jednog dana, ljudska vrsta se odlučila vratiti na rodni planet. No, u međuvremenu se podijelila na klanove i korporacije pa se dotadašnji susjedi nisu više pozivali na kavu. I tako, čovjek je odlučio da satre sve neprijateljske klanove i naseli plavo - zelenu loptu.

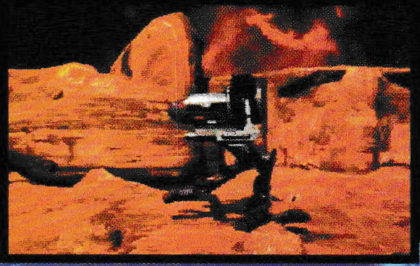
Nakon ovakvog uvoda pomislio sam da čitava stvar i nije baš toliko sjajna, bez obzira na (vrlo) svježu temu. Ipak, dočekalo me ugodno iznenađenje - glatka animacija, visoka rezolucija te igrivost koju ova igra donosi. Naime, za sam početak lako je zapaziva gostoljubivost igre prema "novajlijama" željnim

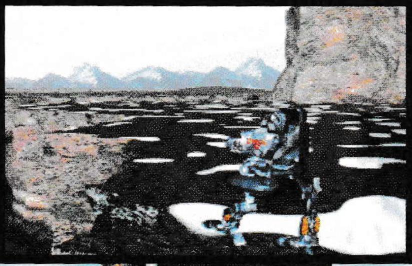


GORE:
Virtual Cocpit je novitet koji će obradovati vlasnike 3D naočala (I-Glasses) tako da gledanje oko sebe neće prouzročiti ni pol muke

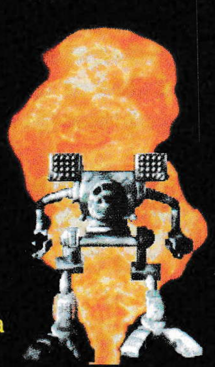
akcije. Kao prvo, za razliku od ostalih simova MW2 vam dopušta da sami izaberete komande kojima ćete kontrolirati svoje vozilo. Osim toga, dopušten je izbor između više rezolucija. Za početak, 320x200 je zadovoljavajuća rezolucija koju bih preporučio svim vlasnicima 486DX2-66 jer je s njom igra prihvatljiva, brza i što je najvažnije, igriva u punom detalju. Druga rezolucija je 640x480, grafički mod koji preporučam vlasnicima DX4-100 i Pentiuma, jer ni u kojem slučaju nije igriva na običnim 66-icama. Rezolucija od čudovišnih 1024x768 je preporučljiva jedino ako imate procesor P6 ili neutaživu žeđ za razgledavanjem dijapozitiva.

Što se tiče gostoljubivosti prema "zelenima", Mech Warrior 2 predstavlja i izbor od šest misija dizajniranih isključivo za vježbu i privikavanje na komande. Naime, na svakoj od njih instruktor vam daje detaljne upute što i kada raditi. Primjerice, u vježbi kontrole mecha prva vam je zadaća u određenom vremenskom periodu doći na









ARRIOR 2
RY COMBAT





GORE:
Sofisticirane kontrole i velika adiktivnost će vjerojatno privući mnoge igrače.

ano meso

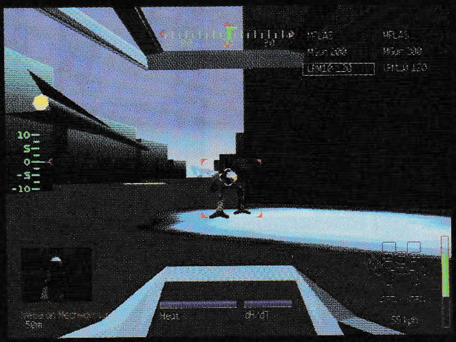
oliko su mech-simovi zabavni, dok nostavno pao sa stolca. Dakle, RESE!

odredište, a nakon toga se kretati kroz "štafetu" (također u predviđenom vremenskom intervalu). Također je zapaziv i velik broj sekundarnih funkcija. Naime, neki mechovi imaju tzv. Jump Pack. Ta zgodna stvarčica dopušta vam da doletite ispred ili čak NA drugog mecha. Sitan problemčić gore navedene funkcije: ako, kojim slučajem, pri slijetanju ne kontrolirate mlažnjake, vrlo

- Za -
"Dobra grafika, glatka animacija i nadasve igriva mech simulacija."
-Protiv -
"Pomalo sporo pokretanje mechova, izlizana tema i neprihvatljivost više rezolucije na standardiziranim sustavima."

se lako možete naći sa oštećenim ili čak (ne daj Bože) u potpunosti rastepenim nogama. Zanimljiva stvar su, također, i sposobnosti pojedinog mecha. Sama činjenica da ovih teško naoružanih konzervi ima dvanaest, plus pet oružarnih konfiguracija po komadu

DOLJE:
Novajlije u žanru Mech'-simova moći će usavršiti svoju vještinu kontroliranja ovih grdosija kroz nekoliko trening misija kroz koje ćete naučiti kontrolirati svog Mecha.

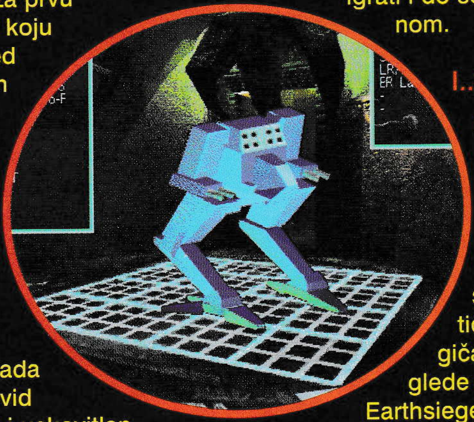


vjerojatno će razbuditi maštu svakom sadisti koji se namjerava ispucavati na za tri klase slabijim mechovima.

I napokon nasilje!

Konfiguracija pojedinog mecha je također približena u detalje. Naime, dotična konzerva se može modificirati u poljima koja se nižu, od namještanja slabih točaka do mijenjanja formacije.

Nakon što ste pročitali osnovne upute, spremni ste za prvu omazdu. Prva stvar koju ćete zapaziti je izgled terena. Naime, Mech Warrior 2 predstavlja dvadesetak različitih terena - od močvare do mjesečeve površine. Ovi tereni ne utječu samo na vaše kretanje, nego i na vizualni prikaz, tj. kada se krećete stepom, vid vam zaklanjaju dine i uskovitlan pijesak koji prikriva horizont. Vaš mech izgleda kao da je opskrbljen za tri tjedna ratovanja na prvoj liniji. "Oprema" se uglavnom sastoji od teškog naoružanja: tri kategorije lasera, tri kategorije pulsirajućih oružja te tri vrste projektila koje vaš mech ispaljuje u impresivnim salvama i do dvadeset komada u dvije sekunde.



Okružje....

MechWarrior 2 ima jedan od najimpresivnijih uvoda koje sam vidio u zadnjih par godina. Same glazbe ima prilično malo, ali je zvuk bogat i raznolik. Grafika je dosta dobra iako bi se moglo zamjeriti miješanju tekstura pri "bliskim susretima". Jedina stvar koja me smeta jest sporost pojedinih mechova.

Zanimljiv detalj je i mogućnost igre preko mreže ili modema, što izleda



zadivljujuće dobro, s obzirom da može igrati i do sedam igrača odjednom.

I..?

MechWarrior 2 je impresivan proizvod koji bi trebao naći mjesto u kolekciji svakog ljubitelja ovakvih simulacija. A što se tiče okorjelih nostalgičara, dobra vijest glede dolaska Earthsiegea 2 trebala bi im zagrijati srca. A do tada, nabavite ovo CD-izdanje.

Damir Rukavina

MECHWARRIOR
Activision

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN

Zvuk	85%
Grafika	83%
Igrivost	90%

UKUPNO **83%**
Igrano na:
PC486/66, 8 MB, CD ROM

Against

WARHA[MMER]
SHADOW OF TH[E]

Sound the horns

Rat...krv...magija... nasilje...strategija...

...Warhammer!

Iako smatram da je Metal Marines jedna od igara koju bih mogao usporediti sa "potapanjem brodova", Mindscape sa svojim novim repertoarom, među kojim je Angel Devoid i The Raven Project, svojim ljubiteljima (koje bih mogao izbrojati na prste) donosi i dvije igre rađene po licenci sa Games Workshopom:

Warhammer (o kojem ćemo puuuno pisati u ovoj temi broja) i Warhammer 40.000.

No, prije svega moram napomenuti da i ova igra radi SAMO pod Windows 95.

Izravno

Naime, Warhammer koristi par dotičnih softverskih akceleratora koji utiliziraju kod koji ubrzava igre i do 20% (što je TESTIRANO na Wing Commanderu 3 u Hi-Resu koji je konvertiran za gore navedeni Engine). Znači, računalo učita dio ekrana u grafički buffer. Ukratko: u WC3 "nebo" je ubačeno u buffer dok je sve ostalo ostavljeno procesoru.

No taj dio pod imenom DirectDraw je samo dio paketa Directx. Naime, postoji još i DirectWtite i DirectSound (ne želim govoriti o efektu kojeg treća komponenta paketa izvodi na zvučnim karticama sa memorijom). No, dosta o tim tehnološkim stvarima, vratimo se na samu igru.



Još jedan vesli piknik Human Grudgebringera i Ork Big'unse. "Pet piva za dečke iz pilane!"

Priča....

Warhammer je postavljen u okružje slično onom za vrijeme ranog 17. stoljeća. U tom svijetu ljudsko carstvo (The Empire) nije jedino. Okruženo silom Kaosa (The Chaos) ono postaje sve ugroženije od zlih legija Orcova, Skavena, Goblina...

Linije obrane polako pucaju i zlo sve više nadire. I tako (po tko zna koji put) igrač uskače u priču kao plaćenik, prateći karavan i putujući zemljom u potrazi za avanturama (ovo postaje bolesno), slavom (ima li tko vrećicu) i novcem (.). Ulazite u "mali" zaplet iz kojeg ćete izaći kao zaštitnik carstva ili kao faširanac. No, da sve bude realnije i zabavnije, vaša slava će privlačiti i druge avanturističke vojske (da, da, dobro ste čuli) željne šuške i krvi. Ipak, put nije lak. Kroz igru postoje i točke odluke, tako da će svaki vaš potez uvjetovati i različiti razvoj priče. Dakle, ovo bi trebala biti još jedna "avanturistička" strategija sa interaktivnošću vaše prosječne mrkve. Ne—naime, ovo je vrlo zabavna igra, različita od ostalih ne samo po igrivosti, nego i u tehničkom smislu.

Prvo: borba je smještena u izometričnu prespektivu u kojoj možete doslovno zumirati vojniku nos ili gledati sa velike visine.

Drugo: umjetna inteligencija je dorađena do zavidnog nivoa tako da određene rase imaju i određenu količinu sive tvari.

Treće: svaka trupa ima svoju psihologiju, tako da vam u određenim slučajevima pomaže npr. dwarfovska mržnja prema zelenokošcima.

Da Game

Prvo što zapažamo u

Upoznajmo vojsku



Ovi momci prvi ulijeću u bitku tako da vrlo brzo steknu visoko iskustvo.



Pješaštvo je zaduženo za uništavanje slabije naoružanih zelenokožaca.



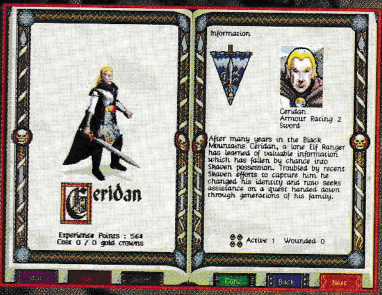
Ova vesela grupa strijelaca sa dovoljno iskustva čini najbolju potporu konjici.



Čarobnjaštvo u Warhammeru je također zastupljeno.



Dotični barbari ulaze u vašu vojsku prvenstveno zbog visoke plaće (pažnja!).



Četri kratke riječi: najuobraženiji vilenjak u igri!

western bank.

[W]ARHAMMER®
[TH]E HORNED RAT™

Ta labhe im - we go to war!

Warhammeru je izvrsna glazba, koja prekrasno opisuje situaciju u kojoj se nalazite. Drugo je fascinantan intro i animirane sekvence. Treće je nevjerojatna jednostavnost. Naime, na početku ste predstavljeni sa svojim pionirskim jedinicama koje vremenom stječu iskustvo i postaju snažnije. Vaš GameMaster Uldrich vodi računa o vašim fondovima i ugovara "poslove" sa klijentelom. Sam taj "ekran" je vrlo dobro smišljen jer sa njega i razgovarate s likovima, čuvate poziciju ili saznajete više o dotičnim magijama ili trupama. No, to je tek početak. Naime, vojska koju kontrolirate traži novac, te je vaš zadatak da im ga pribavite. Vi odlučujete hoćete li iskoristiti određenu trupu u pohodu, dati joj "nogu" ili je ostaviti u kampu. Izbor misije vršite vi, odnosno vođa Grudgebringera, Morgan Berhnardt. Vaš potez će uvijek imati neki utjecaj na razvoj priče.



Da Brawl

Borba je smještena u izometrično okružje u kojem možete gledati na svoju vojsku iz osam smjerova. No, da sve bude jednostavnije, igrač može pratiti cijelu radnju na mapi na malom dijelu ekrana.

Komande u Warhammeru su nešto teže, rastavljaju se na više podfunkcija. Više o strategiji i vrstama trupa (kojih ima preko 30 i sve su RENDERIRANE u REAL TIMEU, te klize relativno glatko na običnoj 66-ici sa 8 MB RAM-a) u prvoj polovici igre opisat ću u završnom dijelu teksta (napisao bih sve, samo što društvo u redakciji uporno odbija izdati drugu Enciklopediju). No, vratimo se na igrivost. Igra je predstavljena kao proizvod koji bi trebao privući sve ljubitelje strategija (a da ne govorim o onima koji bi prerezali žile za Warhammer), te je prihvatljiva za "srednju klasu" i "višu klasu" stratega. No, stvar nije modificirana za modem ili mrežu, tako da bi moglo biti kritika glede multiplayer moda. No, ako ste se ikada pitali da li da nabavite Win95, onda to učinite što prije (preporučam "Pan European") jer ako igre koje dolaze za ovaj operativni sustav budu bile kao ova, najbolje će biti da se stvarčica ima pod rukom (čitaj diskom).

Waaaaagh! Da Orks!

Za početak ću opisati jedan dio likova iz igre, te pojasniti neke njihove prednosti i nedostatke.

Počnimo sa ljudima (ili, meni draže, na orkovskom - Humies)

Grudgebringer Cavalry

Grupa plaćenih konjanika koji traže avanturu i namjeravaju pomoći u oslobađanju kraljevstva od demonskih sila. Njihovo glavno oružje (koje nosite vi) je moćni GRUNDGEBRINGER (po kojem jedinici i ime), koji zahvaljujući runama na njemu ima mogućnost ispaljivanja vatrenih kugli. Kao vođe Grudgebringeri dobivaju bonus na vodstvo, koje je izrazito visoko i na samom početku (9), te je preporučljivo imati ih na čelu formacije, tako da daju primjer ostalima.

Grudgebringer Infantry

Pratnja gore navedene vojske, ovi pješadijci naoružani dugim mačevima bez milosti progone skoro sve što ima zelenu boju. Iznimno odani i disciplinirani, ovi vitezovi će malo kada bez veće motivacije uhvatiti maglu. Najbolji učinak sa



ovom grupom postići ćete ako se budu borili rame uz rame sa istoimenom konjicom.

Mercenary Crossbowers

Kao grupa bivših šumskih lopova i ubojica, ovi iskusni strijelci vješto barataju svojim ubojitim alatom. Privučeni zovom novca, ova grupa iskusnih boraca predstavlja vašu najveću šansu u obrani prvih crta, te vrlo dobru potporu vojnicima koji nasrću.

Black Avengers

Grupa nesretnih seljaka čije su obitelji postale žalostan primjer Skavenskog nemilosrđa. Zaklevši se da će provesti osvetu i ubiti bilo što Skavensko, ovi borci u velikom broju napadaju i uglavnom satru protivnika zbog svoje mnogobrojnosti. Kao vojska su relativno dobri za obranu.

Carlsson Guards

Ove kraljevske trupe su dosta loše izvježbane, ali izuzetno poslušne, sa vrhunskom opremom i visokim moralom. Kao važan element vojske ova grupa vojnika je u velikom minusu, te su iskoristive kao slabija potpora.

Krenimo na *Skavene*, humanoide koji infesticiraju duboke planine.

Footman

Footmani su brojni ali slabi stvorovi koji ugavnom služe kao blokada ili za psihološku vrstu ratovanja. Naime, oni nasrću iza ostalih i zaplaše protivnika svojom mnogobrojnošću.

Storm vermin

Ovi zli i podmukli ratnici nose otrovne oštrice koje kod protivnika stvaraju halucinacije (nakon uboda, naravno) i time mu smanjuju preciznost udarca i snagu. Kao vojnici su spretniji od Footmena i vrlo su neugodni zbog svoje brzine.

Rat Ogre

Taj mutant je nesretan štakor pretvoren u čudovište koje u svom malom mozgu ima malo toga, no to mu je i više nego dovoljno jer je visok oko tri metra. No, njegove postupke kontroliraju Shamani koji ih koriste kao tjelohranitelje ili marionete.



ALTERNATIVNO

Command & Conquer * *Do sada jedna od najboljih real time strategija. Velika igrivost je glavna preporuka za ovu igru.*

Warcraft 2 * *Grafički gotovo savršena strategija. Igrivost i grafika zadržat će vas dugo pri ekranu.*

Centurion * *Ljubitelji legendarnih igara moći će pronaći dobar razlog da zaigraju ovu igru.*

Orcovi su zelenokožni demoni koji obitavaju u Crnim planinama.



Ovo definitivno nije situacija u kojoj se želite naći. Kao budući "faširanci" Grudgebringeri bezglavo utrčavaju u blok koji čine Ork Big'unsi i Ork Boyz. Najbolji način uništavanja težih trupa je strijelcima ili čarobnjakom.

Njihova mržnja prema ljudskoj rasi može se samo usporediti sa onom gore navedih bjelokožaca.

Ork Boyz

Obično pješaštvo bez prevelike snage. Iako prilično problematični, u velikom broju ovi seljačići ne bi trebali biti veliki problem.

Arrer Boyz

Stijelci malog kvocijenta inteligencije, ali nadomještaju ovaj nedostatak smrtonosnom preciznošću. Njihova slabašna inteligencija je usko povezana sa njihovom snagom. Naime, oni su najslabiji u svojoj vrsti.

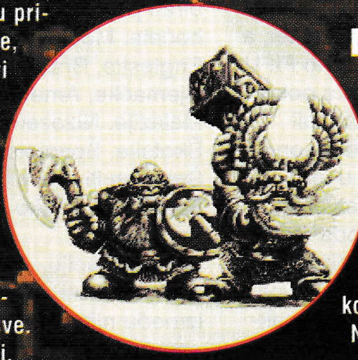
Početna formacija trupa trebala bi izgledati poput ove. Naime, slabije jedinice obavezno moraju podržati snažnije time da stoje iza njih.



Ork Big'uns

Najveći (visinom) od Orcova, ove beštije predstavljaju veliku prijetnju vašim silama. Tvrde kože, male brzine i goleme snage ovi momci su potencijalna meta za strijelce i granatere. No, čuvajte se njihovog nasrtaja na blizini.

Eh, nakon ovog dijela nadam se da sam vam bar malo pomogao u vašim pohodima. No, ne mislite da je ovo sve. Od rasa tu su i Dwarfovi, Elfovi, Goblini, Trolovi i drugi te, naravno, svakojake vrste čarobnjaka, njihove magije koje su, vjerujte mi, impresivne.



Da End

Warhammer: Shadow of the horned rat je stigao za PC, a stiže i o PSX verziji. Ako možda oklijevate glede nabave ovog CD izdanja, poslušajte savjet i nabavite ga. Ako pak pitate mene, Mindscape drži dobar dio kolača u ruci.

NJAM!

Warchild

Upoznajmo vojsku



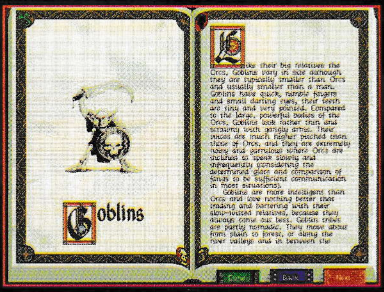
Crni Orkovi su najagresivniji i najsnažniji u svojoj vrsti.



Kao najnemilosrdniji od kaotičnih rasa Skaveni uglavnom nasrću u hordama.



Još jedan užasavajući rezultat primjene Warpstone-a.



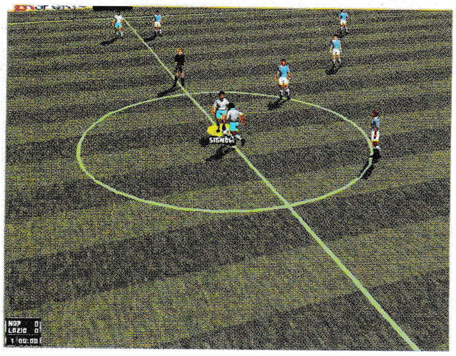
Iako mali, Goblini su daleko inteligentniji od svojih većih rodaka Orkova.



Zatureni u planinama, ova pomalo "drmnuta" rasa je jedna od najjačih.



Goblini; najslabija kaotična rasa definitivno ne predstavljaju ozbiljnu prijetnju.



FIFA 96

Vatreno uz vatrene

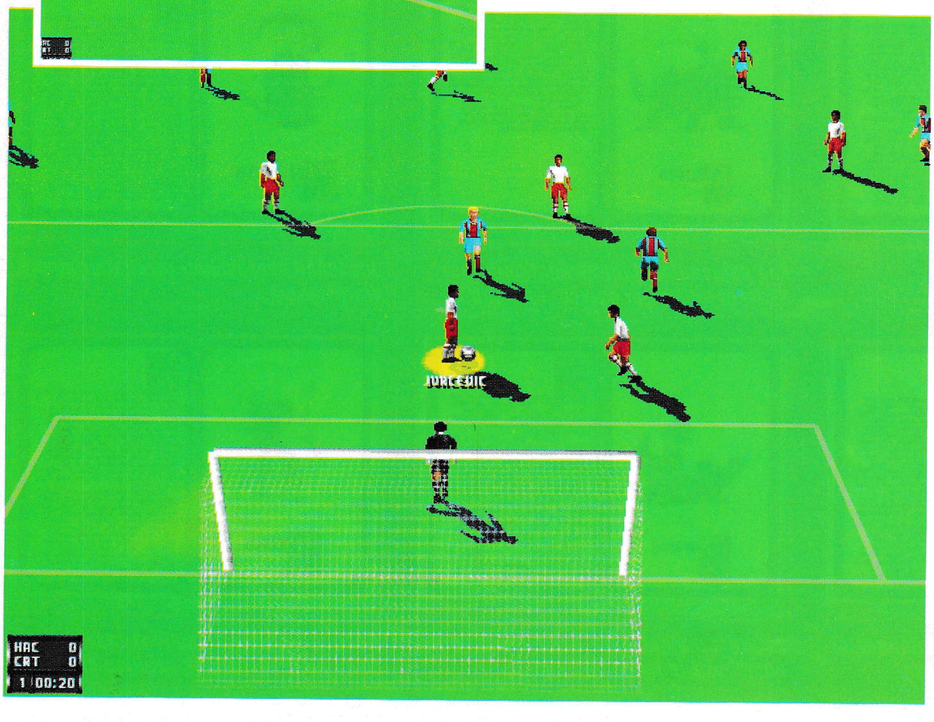
San je svih igrača i ljubitelja nogometa ostvaren, a oni koji ne vole sportske simulacije sad će ih, siguran sam, zavoljeti jer je ovaj nogomet vrhunski napravljen i osmišljen. Zato čim pročitate opis igre, brzo kod svog nabavljača jer nećete požaliti.



Fifa 96 je najbolje napravljen nogomet do sada baš zbog 3D grafike, a i zato što su ga napravili Electronic Arts čije nam ime sve govori. Na žalost, moći će ga igrati samo sretnici s CD ROM-om bilo dvostruke ili četverostruke brzine. Kad ga instalirate na svoj hard disk, zauzet će na njemu oko 13 MB, a kad ga budete htjeli pokrenuti, morate isključiti sve drivere ili memorijske programe, kao što su HIMEM, EMM386, QEMM i dr. Ostavite samo driver za CD i za Sound Blaster, a može i za miš. Kada sam nabavio FIFU 96, imao sam velikih problema s pokretanjem igre baš zbog tih drivera, ali zato ih vi nećete imati jer znadete ono što ja nisam znao. Kad uđete u igru, nemojte prekidati uvod jer je stvarno izvrsno napravljen. Nakon uvoda vidjet ćete više opcije pa ćete moći birati prijateljskih utakmica, natjecanja, play offa ili lige. Kad odaberete prijateljsku utakmicu, možete birati između međunarodnih ekipa tj. reprezentacije ili možete birati pojedinu zemlju i uzeti klub koji vi hoćete. Moći ćete birati klubove iz Engleske, Brazila, Italije, Njemačke, Amerike, Malazije, Nizozemske, Škotske, Španjolske, Švedske ili Francuske, a ako uzmete reprezentaciju, možete birati između njih 60-ak među kojima je i Hrvatska. Ako sanjate o svom Dream timu, i to će vam biti omogućeno jer ćete moći stvoriti svoj vlastiti klub bilo da uzimate igrače iz pojedinih zemalja ili iz cijelog svijeta. Prije utakmice možete birati koliko će trajati poluvrijeme, hoće li biti prekršaja, zaleđa i kakvo će vrijeme biti tj. izgled neba. Poslije toga odabirete za koji ćete tim ili reprezentaciju igrati, a možete igrati mišem, tipkovnicom ili joystickom. Naravno, moći ćete koristiti sve to odjednom ako vas igra trojica protiv računala ili ako se međusobno natječete. Nakon toga birate kameru koja će pratiti vašu utakmicu, a najpreglednije to radi televizijska kamera. Ako se niste navikli na malo manje igrače, već ste se naučili na veličine kao u Fifi 95, možete promijeniti kameru i birati između njih sedam. Nakon toga birate kako i koliko će vaši igrači pokriti terena, onda birate formaciju (4-4-2, 3-5-2, 4-3-3, 4-2-4) i, naravno, birate strategiju kao npr. napad, obrana i dr.

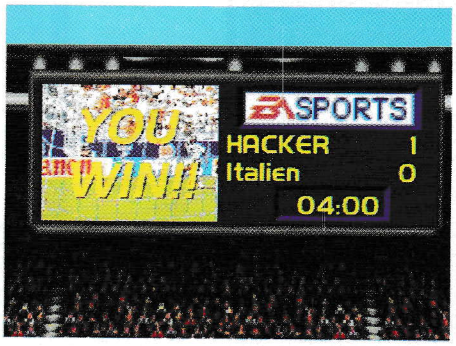


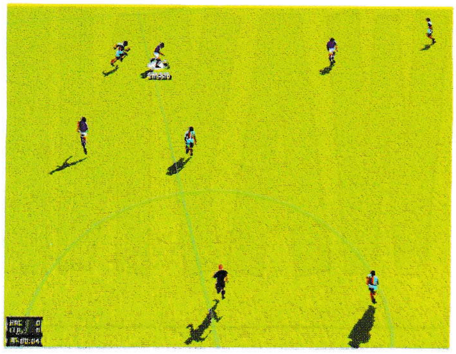




Odabirete i tko će igrati u prvoj jedanaestorki, a potom počinje utakmica. Ako se ne čuje komentator, pritisnite tipku F8. Ako vam je preduga liga i

DOLJE:
Sa "Hackerom" uvijek pobijeđujete!







dosadi vam nakon nekog vremena, možete je privesti kraju tako da stavite da računalo simulira utakmice umjesto da ih igrate vi. Još jedna važna napomena - možete sve utakmice igrati u dvije težine.

Za igru je potrebna 486-ica DX 40 sa 8 MB RAM-a i naravno CD ROM. Za kraj mogu reći samo to da ako kupite FIFU 96 sigurno nećete požaliti jer je jedna od zanimljivijih igara koje sam igrao.

Miroslav Puljiz

FIFA '96
Electronic Arts

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- ✓ SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN

Zvuk	89%
Grafika	87%
Igrivost	91%

UKUPNO 91%
Igrano na:
PC486/133, 8 MB, CD ROM

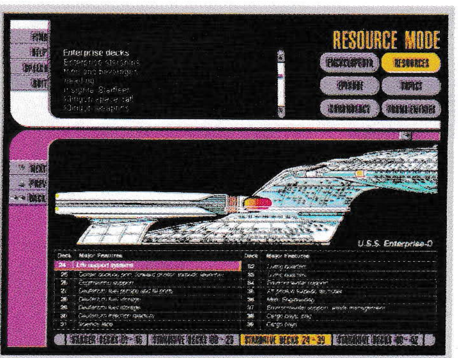


Star Trek Biblija

Sve što se ikada htjeli znati o Zvjezdanim stazama, a niste imali koga pitati.

Star Trek Omnipedia... Jedan jedini CD-ROM koji sadrži kompletnu povijest, kronologiju, enciklopediju, popis i sadržaj svih ikada snimljenih epizoda originalne serije i nove generacije; najjednostavnije rečeno, na ovom CD-u naći ćete stvarno sve podatke o Zvjezdanim stazama koji vam u ovom životu mogu ikada zatrebati. Naći ćete tu i popis svih glumaca, režisera, scenarista i svih ostalih koji su imali ikakve veze sa Stazama, a sve je to podržano s bezbroj slika, oko stotinjak Quick Time filmića i tonama teksta. Puhne li vam u trenutku da pogledate što se događalo ili tko je radio glazbu, koji su glumci gostovali u nekoj epizodi, recimo "Yesterday's Enterprise", sve što treba napraviti je upisati ime željene epizode i sve je tu - slike, tekst, isječak...

Ovo vam multimedijsko čudo omogućuje da više nego temeljito upoznate svijet Zvjezdanih staza i nadograditi vaše znanje podacima koje kroz klasično praćenje serije ne možete pronaći.

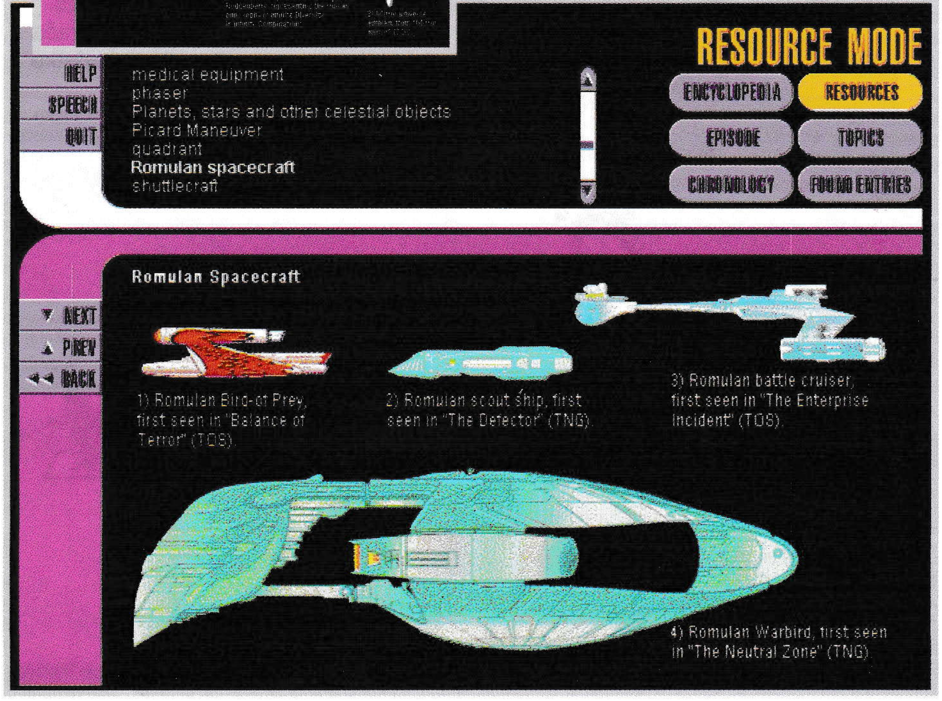


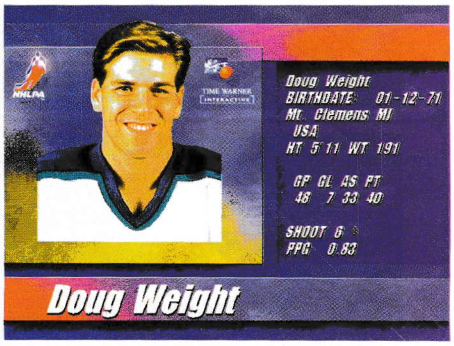
Samo sučelje je vrlo zgodno riješeno jer pored standardnog point and clicka na raspolaganju imate i voice control, što znači da, ukoliko je vaš ljubimac opremljen zvučnom karticom i mikrofonom, Omnipediom možete upravljati glasom! Ova je funkcija potpuno u stilu Star Treka i, kako se u priručniku kaže, na razini Trek računala iz ranih dana serije. Na žalost, opisana funkcija za sada još nije dostupna korisnicima Windowsa 95, ali, prema proizvođaču, u izradi je patch koji će taj propust ispraviti. Inače, ljudi koji su stvarali ovu enciklopediju ništa nisu prepuštali slučaju pa je tako glas koji vas pozdravlja pri svakom pokretanju i prati u radu s Omnipediom upravo glas glumice koja istu ulogu igra i u samoj seriji, a tekstove u opširnijim prilozima čita nitko drugi do Mark Lenard, poznat po ulozi Spockova oca, Sareka.

Na kraju, Omnipediu preporučam svima kojima Zvjezdane staze u životu nešto znače. Ostalima sve ovo, vjerojatno, ionako izgleda pretjeranim pa što drugo reći nego: Trekkeri - navalite, svi ostali - čuvajte novce za bolje dane!

Dario Rakovac





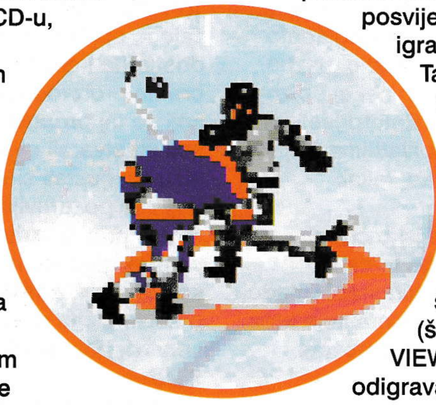


Nakon što se pojavio NHL 95 pa NHL 96 svi smo pomislili da do NHL 97 neće biti ništa vrijedno pozornosti, ništa što bi ljubitelji hokeja i sličnih sportova (koji su uglavnom izlazili iz EA) morali primijetiti ili nabaviti. No sasvim nenadano i bez ikakvih najava došao je hokej koji bi, ako ništa više, mogao stati rame uz rame nedostižnom Elektronics Artsu. Sama igra dolazi na CD-u, što nije nimalo začuđujuće s obzirom na novitete i kvalitetu koju donosi. Također postoji i RIP-ana verzija koja zauzima oko 90 MB. Nakon instalacije i prvog uzbuđenja koja svaka novonabavljena igra nosi dolazite u glavni izbornik u kojem možete promijeniti sve vezano uz igru i ono što bi vam je moglo olakšati. No krenimo redom.

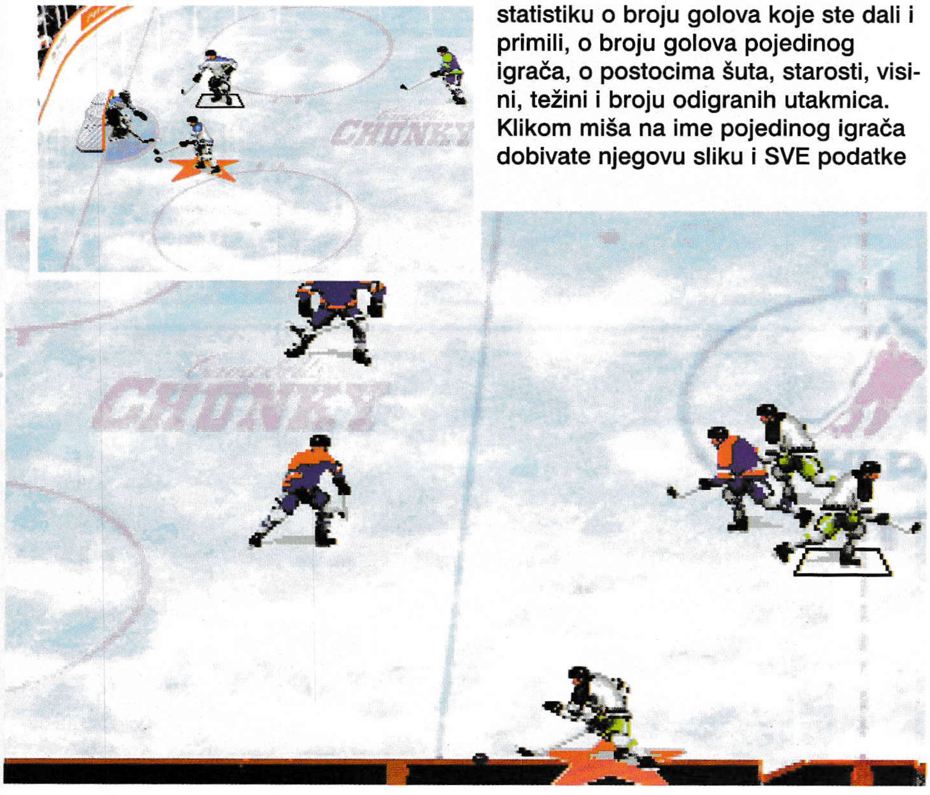
JUST PLAY - kako i sam naziv kaže pokretanjem ove opcije, bez podešavanja tisuću opcija, računalo bira dvije momčadi i nakon borbe za pak započinjete utakmicu protiv računala. Ovo je idealno kad se želite malo odmoriti i odigrati koju utakmicu.

EXHIBITION GAME - za razliku od prethodne opcije ovdje možete igrati i sa prijateljem i to tipkovnicom, joystick-om ili konzolom za igranje. Također birate i momčadi s kojima igrate, a možete promijeniti raspored igrača (Change lineup) i boje dresova svim klubovima.

PRACTICE - kad ste uvjereni da su svi bolji od vas, vrijeme je da počnete vježbati. Možete vježbati borbu za pak (FACE OFF), pucanje na gol (SHOOTOUT), ili igru s cijelom momčadi (TEAM). Ovdje birate i s kojom momčadi ćete igrati i u kojem sastavu. Posebna, skrivena, opcija na ekranu je vježba tučnjave s protivničkim igračem. Naime, kursor prema desno pritisnite nekoliko puta dok vam posvijetli reklama SUPRA na igračevim hlačicama. Tada pritisnite enter i možete odigrati cijeli jedan boks susret sa jednim od igrača. Koliko mi je poznato to možete napraviti i za vrijeme utakmice, ali potom slijedi isključenje (šmrc).



VIEW/EDIT STATS - po odigravanju nekoliko utakmica ili cijele sezone sigurno će vas zanimati statistike o vašoj (ne)pobjedivoj momčadi. Ovdje možete pregledati statistike zadnje odigrane utakmice ili cijele sezone, i to svih klubova zajedno ili samo pojedinog kluba sa svim njegovim igračima. Možete vidjeti i voditi statistiku o broju golova koje ste dali i primili, o broju golova pojedinog igrača, o postocima šuta, starosti, visini, težini i broju odigranih utakmica. Klikom miša na ime pojedinog igrača dobivate njegovu sliku i SVE podatke



WAYNE (

Wayneov čudes

Tko je napravio najbolje sportske avno. Postali su nepobjediva kon su bili oni koji su uspjeli napraviti se pojavom novog hokeja nepozr Warner Interactive, EA mora pob tržištu procijenite sami.



vezane uz njegovu hokejašku karijeru.

TOURNEY/SEASON - kad ste se dovoljno izvježbali u igri i pobijedili sve frendove, odigrajte jedan od turnira. Na raspolaganju su vam All Stars Tourney i Pro Playoff, a možete odigrati i jednu sezonu (Pro Season) i Pro Tourney. Način bodovanja je takav da pobjednik igra s pobjednikom odnosno momčadi su podijeljene u četiri skupine, pobjednik prve utakmice ide u četvrfinale, a ako pobijedi, u polufinale i na kraju u finale.

SETTINGS - ovdje možete promijeniti sve opcije vezane uz igru i njenu težinu i realnost. Možete uključiti i isključiti penale, borbe za pak, glazbu i zvučne efekte, izabrati trajanje jedne četvrtine (3 ili 5 min) i promijeniti broj igrača na ledu. Još, osim što možete izabrati težinu igranja, možete uključiti ili isključiti opciju fighting. Naime, ako je uključite moći ćete "održavati" boks mečeve na ledu, koji su stvarno genijalno napravljeni i čime će ova igra pridobiti još više igrača.

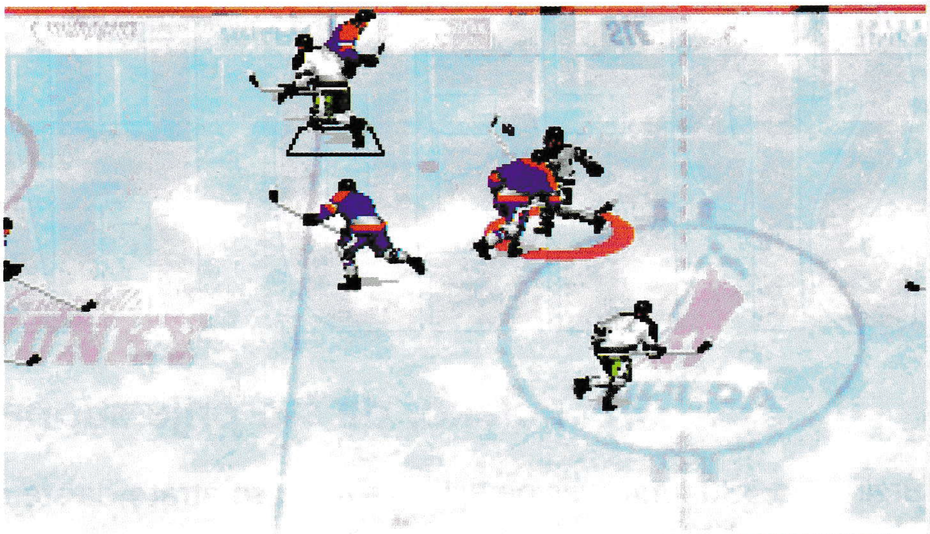
EXIT TO DOS - pošto ste nekoliko sati bili na ledu, izgubili nekoliko tekmi odmorite se malo i vi i računalo i pročitajte nekoliko stranica lektire. Ako vam ne ide, uvijek se možete vratiti igri.

GRETZKY

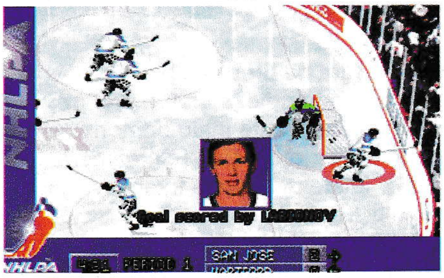
and the NHLPA All Stars —

...ni svijet hokeja

...simulacije? Elektronics Arts, nar- ...kurencija u svom području i rijetki ...nešto poput njih. No da li ...ate softverske kuće Time ...ojati za svoju prevlast na







GORE:
Pogled kamere sa strane daje vam odličan pregled nad igračima i izvođenjem akcija.
DESNO:
Ako je nešto u ovom hokeju odlično napravljeno, to je zasigurno grafika koje se ni Electronic Artsov NHL '96 ne bi posramio.

Za razliku od NHL 96, gdje ste imali više kamera koje su se automatski uključivale ovisno o položaju igrača, ovdje imate samo jednu kameru i to onu sa strane. Rješenje je prilično dobro napravljeno pošto se kamere neće stalno izmjenjivati i tijekom igre mijenjati vam poglede i tako vam smanjivati koncentraciju. A sad evo i nekoliko korisnih savjeta. Najlakše je upravljanje tipkovnicom i to: sa stelicama se krećete, sa CTRL mijenjate igrača kojim želite upravljati kad nemate pak odnosno dodajete ga prvom igraču iza vas kad ga imate; sa ALT trčite po ledu dok sa SPACE pucate prema golu kad imate pak ili lupate i gurate protivničke igrače kad ga nemate. Kakvu ćete igru igrati, izaberite sami prije igre i tijekom nje. Ako vodite u nekoj važnijoj utakmici, izaberite defensive mode pošto protivniku ne treba puno da dođe do vašeg gola i u gužvi vam zapuca gol. Te i druge opcije birate pritiskom na tipku ECS u bilo kojem trenutku igre. Tu ćete još pronaći i neke druge opcije (mijenjanje igrača, gledanje replaya i mijenjanje moda igre). Ako imate jači procesor, poput Pentiuma sa 16 MB RAM-a, možete uključiti i opciju Zoom koja vam zumira ekran te postižete veći ugođaj, poput onog na televiziji. Ako baš ne morate, nemojte odveć mlatiti protivničke igrače jer sudac pozorno prati svaki vaš pokret. Čim se pojavi njegova slika na ekranu, pokušajte igrati što mirnije pa ako protivnik napravi prekršaj pak će pripasti vama. Također nemojte previše igrati po sredini jer je tamo obrana najdjelotvornija i prije nego i vidite gol pak više nije u vašem vlasništvu. Ovo su samo neke "finte" koje bi vam trebale olakšati igru, no na vama je da igru prilagodite sebi.

Zašto DA?

Nakon dugoga igranja ove igre zaista sam bio impresioniran viđenim. Sve momčadi SAD-a, sa cijelom "bazom podataka" svih igrača te mogućnost trgovanja igračima zasigurno će zadovoljiti i one najzahtjevnije. Grafika u igri je super baš kao i zvuk, čemu se ne moramo čuditi jer izlazi na CD-u.

Ima li NE?

Na žalost, ima. Programeri ove igre zaboravili su jednu vrlo bitnu stvar, igranje preko modema. Naime, 2 igrača jedino mogu igrati zajedno na jednom računalu i to tipkovnicom, joystickom ili konzolom. Mislim da je ovo vrlo velik i nepotreban propust pa izađe li nastavak ove igre, svi se nadamo da će nedostatak biti ispravljen.



I na kraju

Konačni dojam o igri je pozitivan, no da li se može mjeriti i sa EA NHL 96 teško je govoriti. Mada ne zahtjeva prevelike računalske resurse, bit će vam potrebna, minimalno, nekakva 486-ica. No, ipak mislim da je Time Warner Interactive napravio i više nego dobru igru, koja se kvalitetom približila NHL-u. Zato palice u ruke i na led.

Emil Marmelić

WAYNE GRETZKY
Time Warner Interactive

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN

Zvuk	86%
Grafika	91%
Igrivost	90%

UKUPNO **89%**
Igrano na:
PC486/66, 8 MB, CD ROM



SPEED HASTE

Polako, da što prije stignemo?!

Brzina od 330 km/h vas ne zabrinjava jer smatrate da ste najbolji, no na prvom oštrijem zavoju vidjet ćemo koliko ste u pravu.

Ova igra ne predstavlja ništa novo u svijetu gdje je brzina sve, uz nju se možete malo odmoriti od danonoćnog igranja N4S i Screamera. Na izbor imate dvije vrste trkaćih vozila - formulu 1 i stocka.

Stocku brzina kotira oko 250 km/h, dok formula prelazi 300km/h. U igri ukupno imate 12 vozila (6 formula, 6 stocka), a svako, naravno, ima svoje karakteristike (automatic, manual). Bolje je izabrati automatic, mada je sporiji jer biste se s manualom vjerovatno izgubili (ne mislim na stazi). Ako ste tek dobili igru, preporučam vam da otiđete na practice i odaberete neku početničku stazu. Tako možete ući u "štos" i ovladati zavojima. Championship je pun iznenađenja. Kad se najmanje nadate, protivnik će se zaletjeti u vas pa će vas sa žlicom strugati sa ograde. Prije single utrke možete birati koliko krugova želite voziti te želite li voziti s vremenskim ograničenjem. Ako odabrete vremenski ograničenu vožnju, određeno vam je vrijeme za završavanje kruga, a kad prođete kroz start dobivate još vremena (extended time). Ako vodite utrku, a vrijeme vam istekne, ipak ste prvi jer ni oni iza vas nisu stigli na vrijeme. U igri imate razne poglede (iz kabine, izvan kabine..), što je jako napeto, pošto je iz nekih pogleda stvarno nemoguće kontrolirati vozilom. Sa pogledom iz kabine ne biste smjeli imati većih problema, moći ćete prestizati i u zavojima, no to ne znači u svim zavojima. Igru je moguće igrati u dvoje i preko modema, a koristeći IPX network, postoji mogućnost igranja čak četiri računala što donosi još više zabave i uzbuđenja.



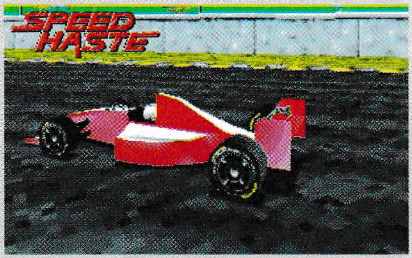


GORE:
Izaberite neki od 6 automobila i krenite u utrku.

Programeri su napisali da je ovo najbolja trkačka igra ikad napravljena, zanima me što su pod tim mislili.

Ova igra nije nešto fantastično, ali dobra stvar je da ne zahtjeva preveliku konfiguraciju pa će svi (hm..) moći uživati u njoj.

Miloš Vlaisavljević







SPEED HASTE
Noiraworks Entertainment

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN

Zvuk 64%
Grafika 77%
Igrivost 81%

UKUPNO 78%
Igrano na:
PC486/66, 8 MB, 8 MB HDD



Sve je počelo pojavom Skidmarksa daleke nam 1994. Ta je igra Acid Softwarea izazvala buru oduševljenja kod igrača željnih utrka autićima. Dečki iz Black Legenda su skužili da je vrijeme za oluju pa su napravili Wheelspin.

Vrući kotači

Po čemu je Wheelspin bolji od svojih prethodnika? Krenimo redom: već u uvodu vidi se da su tu upetljani prsti poznate nam kuće Black Legend. Grafika se može opisati u dvije riječi "NEMREŠ BOLIVIT". Sve slike su u HAM formatu. Igru bismo mogli okarakterizati kao preslikani Skidmarks sa 75.34% boljom grafikom. Staze su teksturirane i vrlo detaljne, autići se renderiraju u realtimeu, atmosfera je fenomenalna. Dok su se u Skidmarksima renderirala jedino prozorska stakla, u Wheelspinu je obrnuto, renderira se sve osim njih. Na žalost igra ne radi na način "stavi ciglu na papučicu gasa i pričekaj kraj utrke", već je potrebno koji put i zakočiti. U protivnom ćete sigurno završiti na čelnom mjestu, ali odostrag. Naime, uz osvojene bodove dobivate i novac, o kojem ovisi vaše napredovanje u igri.

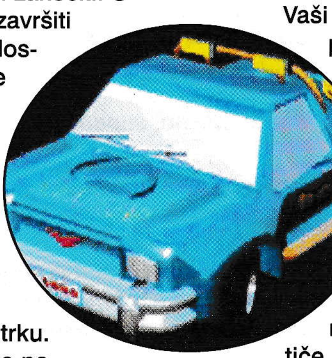
Moja vam je preporuka da se najprije upoznate sa svim stazama i autima pa da tek onda krenete na pravu utrku. Sve su staze dosta kratke pa neka vas ne čudi brojka od 15 krugova u prvom izborniku. Svakako isprobajte Canyon track (kao u NORTH & SOUTH) i Lake track. Od ostalih tu su još SpeedWay track - sadrži jednu skakaonicu i nekoliko bočnih nagiba, tako da nema švercanja.

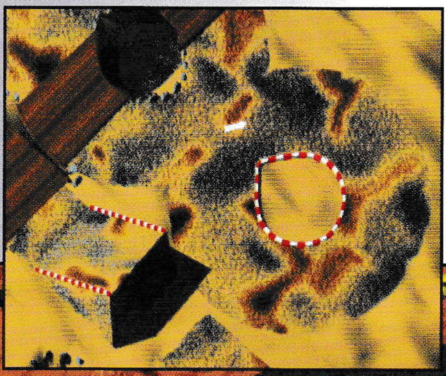
Još vam preostaje izbor junaka koji će vas voditi u pobjede - Rashid iz Afrike, Norman iz Velike Britanije, Michelle iz Francuske, Luca iz Italije, Klaus iz Njemačke, Andrei iz Rusije, Takashi iz Japana i Steve iz USA. Svaki od njih ima svoje prednosti, ali i mane, stoga oprez. Kad ste izabrali junaka, ostaje vam još SAMO izbor "makine" (BUGGY, OFF-ROAD, SPORT). Još nije gotovo s izbornicima! Nakon svega ovoga nalazite se SpinPart izborniku u kojem opremate svoj auto dodacima - jači motor, gume za led, amortizeri, nitro ubrzivači i spremnici za iste itd.

Vaši inteligentni neprijatelji pokušavaju vas na svakojake načine izgurati sa staze, i zato ih poštujte (ne znakove već neprijatelje!).

Igra dolazi na 6 2DD disketa te se bez većih poteškoća može instalirati na HDD gdje zauzima 4.7 Mb. HDInstall se nalazi na 4. disketi! Što se tiče grafike i zvuka, ova igra zaslužuje sve pohvale.

Vedran Relić







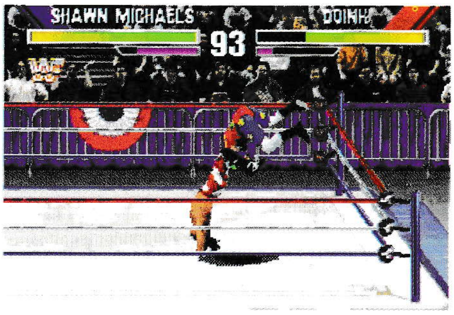
WHEELSPIN
Black Legend

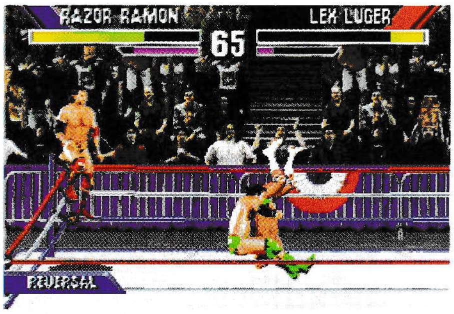
- ✓ A500, A500+, A600, A1200, CD32
- PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN

Zvuk	75%
Grafika	82%
Igrivost	77%

UKUPNO **76%**
Igrano na:
Amiga 1200, 2MB, 6 2DD









GORE:
Ako zbog nekog razloga izabirete Shawn Michaelsa, onda je to zbog brzzzzzzzine.....

Nikad dosta n

Iako moji istomišljenici i ja smatr snagatori bacaju jedni na drug nešto napisati i o ovom reklamno movira svoj vrlo popularni šou...

WWF Wrestlemania. I moram reći da me ova stvar ugodno iznenadila...heh.

I tako uključivši TV, tražim idealni program za ispiranje mozga.... Santa Barbara....Bravo....reklame....Wrestlemania—Hmmmm. Šalu na stranu; Acclaim je nakon Mortal Kombat serije odlučio prenijeti na računalo Wrestlemaniju i dokazati da se sve može pretvoriti u



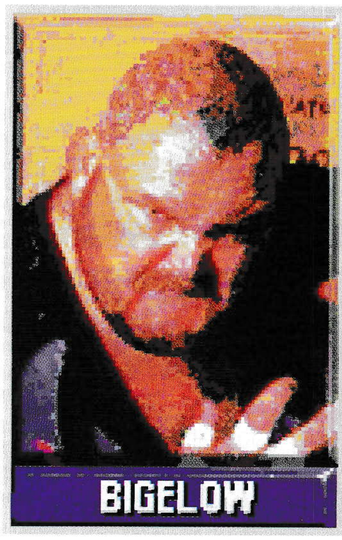
UNDERTAKER
podrijetlo: Death Valley
prednost: snaga
omiljeni slogan: Rest in peace (Počivaj u miru)

SNAP MARE:
lijevo, lijevo, punch
SUPER APERKAT:
primite protivnika za glavu, dolje, superpunch
HVATANJE ZA VRAT:
dolje, desno, punch
SPIRIT TOSS:
dolje, desno, kick
SUPER SPIRIT TOSS:
dolje, lijevo, kick
TOMBSTONE:
desno, desno, superkick



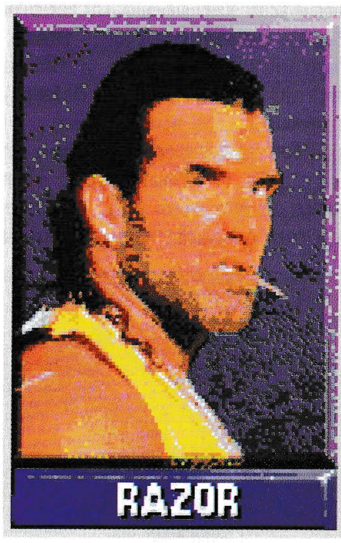
SHAWN MICHAELS
podrijetlo: San Antonio
prednost: okretnost
omiljeni slogan: I'm the greatest thing going on God's green earth. (Ja sam najveća stvar koja se događa na zelenoj Zemlji Gospodnjoj)

PREBACIVANJE NOGOM:
desno, desno, kick
PREBACIVANJE (bodyslam):
lijevo, lijevo, punch
PREBACIVANJE NOGOM OD 180":
trčanje, kick
BRZINSKI UDARAC NOGOM:
dolje, naprijed, kick
UVIJANJE RUKE:
primanje za glavu (desno, desno, superpunch), desno, desno, punch



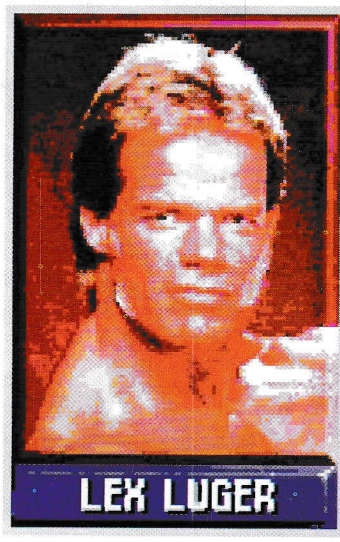
BAM BAM BIGELOW
podrijetlo: Asbury park, NY
prednost: snaga
omiljeni slogan: I'm the beast from the east! (Ja sam zvijer sa istoka)

CLOTHESLINE:
trčanje, punch
VATRENA ŠAKA:
držati punch 3 sek.
DIZANJE U ZRAK:
superpunch i superkick zajedno kad je protivnik blizu.
PRELAMANJE KIČME:
nakon dizanja u zrak, dolje, dolje, superkick



RAZOR
podrijetlo.
prednost:
ca
omiljeni sl
pogled na

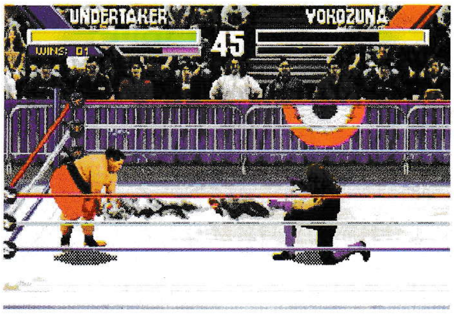
TEPIH:
primanje z
kick....
DASKA U
dolje i pun
LAKAT U R
kada je pr
TOMBSTO
primanje z

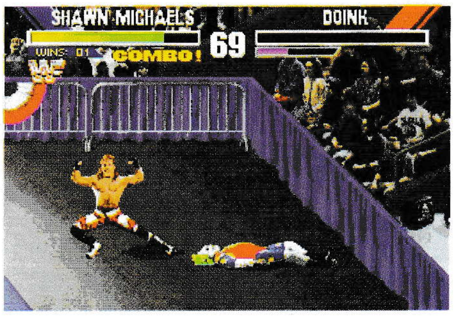


LEX LUG
podrijetlo:
prednost:
omiljeni sl
(Lex Luger

KLIZEĆI L
desno, de
SMASH:
kada blizu
VERTIKAL
desno, su
PREBACIV
lijevo, lije







GORE:
Osim relativno "normalnih" udaraca ovi veseljaci imaju i nekoliko bizarnih (a'la MK3) udaraca.

asilja.... tsk tsk

ımo predstavu u kojoj se znojavi
· totalnim smećem, odlučio sam
n potezu Titan Sportsa kojim pro-

dobru igru, bez obzira na neoriginalnost. I tako je na jednom CD-u stigao ovaj proizvod i oborio me s nogu. No, kasnije o tome.

WWF Wrestlemania prije svega ima izrazito dobru popratnu glazbu koja uvelike pridonosi atmosferi. Naime, za vrijeme odmjeravanja dvaju protivnika poprima "ležeran" ritam, dok na vrhuncu borbe i ona postaje brža. Čitav se



YOKOZUNA

podrijetlo: Tokyo, Japan
prednost: ogromna snaga
omiljeni slogan: BANZAIIIII!!!!!

TRBUH:
naprijed, naprijed, punch
ŠKARICE:
desno, desno, superkick
SMASH:
primanje za glavu, dolje, dolje, superkick
BANZAI DROP:
trčanje, kick

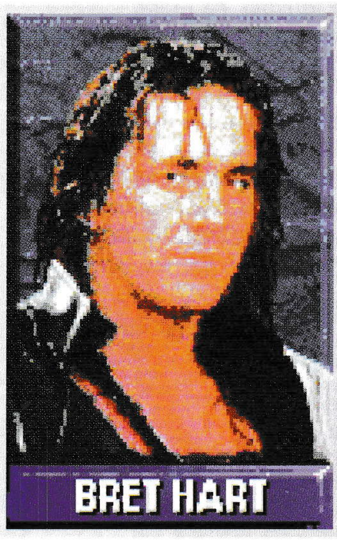
AMON

Aiami, Florida
rosječnost i velik broj razarajućih udara-

gan: Take a look at the bad guy! (Baci egativca!)

glavu, dolje, dolje, kick, kick, kick, kick,

RADU:
h zajedno
BRA:
ivnik na tlu, trčanje i punch
E SLAM:
glavu, dolje, dolje, superkick



BRET "HITMAN" HART

podrijetlo: Calgary
prednost: spretnost
omiljeni slogan: I'm the excellence of execution (Ja sam savršenstvo smaknuća)

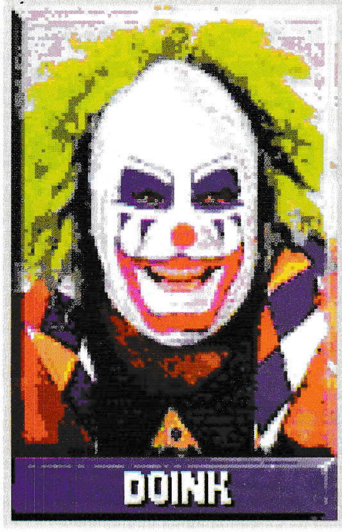
KOPANJE OČIJU:
dolje, naprijed, punch
KOTRLJAJUĆI APERKAT:
dolje, naprijed, superpunch
BULDOG:
primanje za glavu, dolje, dolje, superkick
CLOTHESLINE:
trčanje, punch ili superpunch

R

Aillsbury, Garizona
z oporavak
gan: Lex Luger is an all American hero!
e All-American junak!)

KAT:
o, punch

rotivniku, superpunch
SUPLEKS: primanje za glavu, desno,
rpunch
NJE:
punch



DOINK THE CLOWN

podrijetlo: Cirkus
prednost: relativno brz oporavak i srednja brzina
omiljeni slogan: Life's a joke! (Život je šala!)

SRETNI ČEKIĆ:
desno, desno, superkick
NABIJANJE GLAVOM O POD:
primanje za glavu, dolje, dolje, superkick
PREBACIVANJE:
lijevo, lijevo, punch
ŠAMAR:
dolje, desno, punch
POZDRAV:
tri sekunde držati punch





koncept Wrestlemanije temelji na tome da se nekoliko likova mlatara po ekranu (u ring ih stane četiri), što može biti vrlo zabavno. Isto tako je zamjetljiva i sloboda kretanja. Naime, za razliku od Street Fightera 2 u kojem likovi ostavljaju dojam da im je strgana kičma, pa ne mogu gore ili dolje, u WWF-u možete slobodno juriti izvan ringa, prema svlačionicama (ali ne možete utrčati u "birc" na jednu lozu) i po samom borilištu (dakako).

A što je s grafikom?

Eh, da... grafika. Moći ćete vrlo brzo zaključiti da prokleta stvar nije vrhunac današnjih dostignuća, iako animacija zaslužuje višu ocjenu. Likovi i njihovi potezi su vrlo glatko animirani, tako da i igrač s prosječnom 486-icom može promatrati kako se četiri veseljaka mlate na jednom ekranu bez ikakvih simptoma blokiranja (sjetimo se Battle Beasta). Što se tiče izbora likova, WWF nudi na izbor nekoliko načina borbe među kojima je i borba u parovima ili royal rumble (borba u kojoj se bore osmorica primitivaca izbacujući jedan drugog iz ringa, sve dok jedan ne ostane sam - na nogama).

WWF Wrestlemania je izuzetno zabavna igra koja mora naći mjesta u vašoj kolekciji (osobito ako volite ovaj žanr).

Zvuk je dobar, grafika je zadovoljavajuća, a igrivost, na moje iznenađenje, izuzetno visoka. Jedinu zamjerku bih uputio relativno lošoj instalaciji i prevelikim zahtjevima, za neke. No, ako vam je pri ruci double speed CD-ROM drive ili nešto bolje, a u kućištu vam stoji pristojna 66-ica, nabavite Wrestlemaniju. A neće vas ni suviše "opaliti" po džepu (valja izdvojiti oko 300-tinjak kuna). Pa, tko voli nek' izvoli.

Damir Rukavina

WWF WRESTLEMANIA
Acclaim

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- ✓ SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN

Zvuk	67%
Grafika	64%
Igrivost	89%
UKUPNO	79%

Igrano na:
PC486/66, 8 MB, CD ROM



Umire li 2D fliper!?

Fliperi, fliperi i samo fliperi. Sjećate li se Tristana? Da?!

Sigurno su vam dobro poznate takve igre gdje do besvjesti udarate lopticu samo da biste osvojili što više bodova. EXTREME PINBALL je jedan od onih flipera koji se lako ne zaboravljaju. Ovaj odličan fliper napravio je Epic MegaGames, a izdavač je svima nama poznati Electronc Arts pa vam je sve jasno, greške nema.

Medieval Knights

Fliper napravljen odlično i zvukovno i grafički. Kad pogodite lopticom na određeno mjesto, ona će se pretvoriti u okruglu kost, što otežava igru ali je i novost u fliperima. Ako pogodite lijevom palicom u top, lopta će se pretvoriti u topovsko tane te će biti teža i nećete je moći tako lako



udarati. Loptom ćete gađati u močvaru, a na jednom dijelu će loptu ukrasti stvorenje iz močvare nalik ružnoj hobotnici. Još će se tu pojavljivati i zmaj koji riga vatru ne bi li vas omeo i pretvorio u kostura, a nakon toga, ako uspijete dobiti na desnoj strani ključ, zlatnu palicu i čudotvornu vodu, čeka vas iznenađenje.

Rock Fantasy

Fliper rock & roll žanra gdje ste u ulozi žarkog igrača i pjevača Hard Rocka. Zvuk, grafika i digitalizirani zvukovi su savršeni. Ovdje se loptica ne pretvara u kojekakve kosture već, vjerovali ili ne, u gramofonsku ploču (bolje da se pretvara u CD). Zanimljivo je da loptica, za razliku od loptica na drugim fliperima, ima oblik zemaljske kugle (možete uočiti čak i Hrvatsku). U sredini flipera je televizor koji liči na DUAL, povremeno se pali i pokazuje spot jedne nepoznate rock grupe, a sve to da bi u igri zbunili ljubitelje ove glazbe.

Urban Chaos

Fliper pun nasilja i krvi, što i sam naziv flipera govori. Ovdje ste u ulozi ludog vozača (fliperaša) koji ruši i ubija sve pred sobom. Fliper je pun pucnjave, hitne pomoći, a sve je to dočarano prilično dobro zahvaljujući kvalitetnom zvuku. Pogodite li na određeno mjesto, loptica će se pretvoriti u automobilsku gumu. Ići ćete u zatvor, a da biste izašli morate iskoristiti oružje i "ono malo municije što imate u njemu".

Monkey Mayhem

Fliper pun životinja tj. majmuna. Stručno zvan ZOO fliper. Digitalizirani govor, glazba i zvukovi su jako dobro napravljeni tako da ćete imati osjećaj kao da ste u zagrebačkom ZOO vrtu. Ako budete imali imalo sreće, postat ćete "majmun nad majmunima" pa ćete se moći hvaliti da ste postali "veliki" majmun. Šala mala, ali kad to postignete, dobit ćete veliku svotu dolara.

Idejno su ova četiri flipera najsličniji Psycho fliperu pa ga što prije nabavite jer ono što nema ovaj fliper ima Psycho, a što nema Psycho ima ovaj fliper. Minimalna konfiguracija mu je 386-ica sa 4 MB RAM-a.

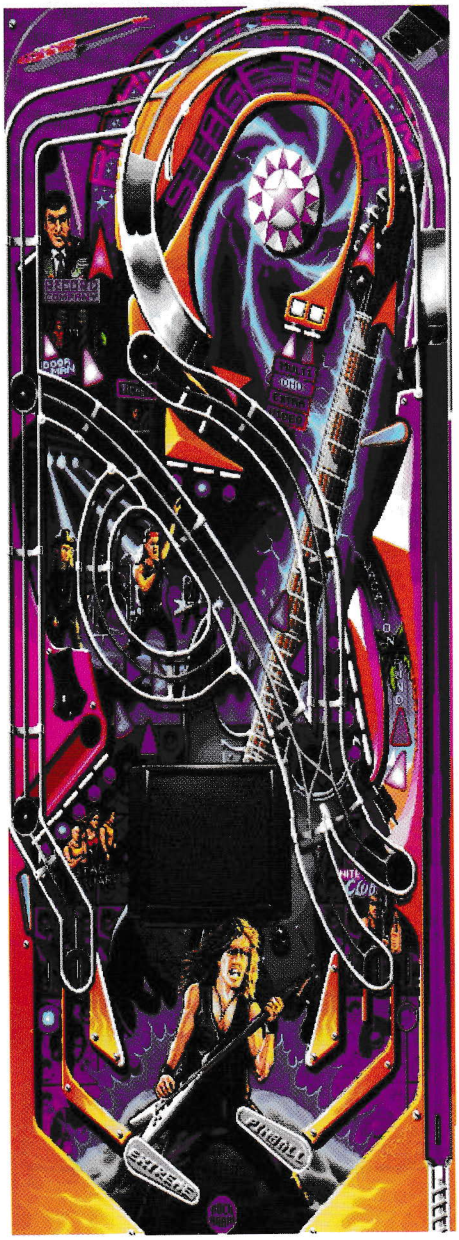
Puljiz Miroslav

EXTREME PINBALL
Electronic Arts

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN

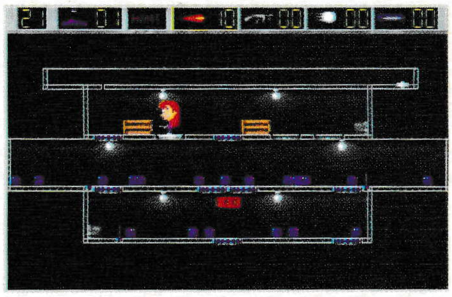
Zvuk	79%
Grafika	82%
Igrivost	81%

UKUPNO 83%
Igrano na:
PC486/133, 8 MB, CD ROM









mimi & the mites

Logika u akciji

Ako vam je dosta igara kao što su DOOM ili Mortal Kombat, gdje ima više krvi nego u mesnici ili takve igre uopće niste ni voljeli, već igre gdje morate uključiti mozak i razmišljajući stići do kraja nivoa, došli ste na svoje - ovo je ono što ste željeli

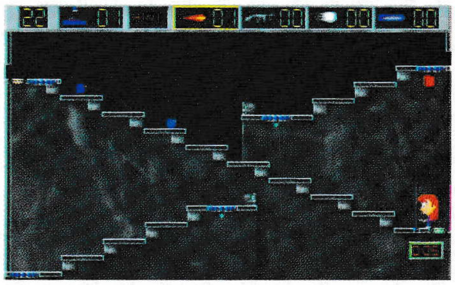
Ova igra je zahtjevna, morate mozgati da biste došli do kraja nivoa i, ako vam je preostalo još imalo snage, pokušati prijeći drugi nivo. Ako mislite da je igra lagana (kao što sam ja mislio), tu ste se prevarili jer prvih deset nivoa su lagani, ali ostalih četrdeset ćete se morati malo više potruditi. Mites (tako ćemo zvati ovu igru) su napravili dečki iz nama malo poznate softverske kuće Unobstructed Reason Corporation, ali možemo im čestitati na dobro obavljenom poslu.



Ovo je jedna logička igra koja će vam zadati mnogo problema i glavobolja da biste prešli svaki nivo pojedinačno i došli do pedesetog. Kod prvih trideset nivoa nećete imati problema jer ćete već nakon par puta moći prijeći nivo, da se ne mučite, pritiskom na tipku F2, a nakon tridesetog nivoa to više nećete moći koristiti.

Cilj vam je da sa jednog dijela ekrana dođete na drugi, a da vas mali plavi stvorovi koji izgledaju kao loptice ne ubiju jer ćete se morati vratiti na početak nivoa i krenuti iz početka.

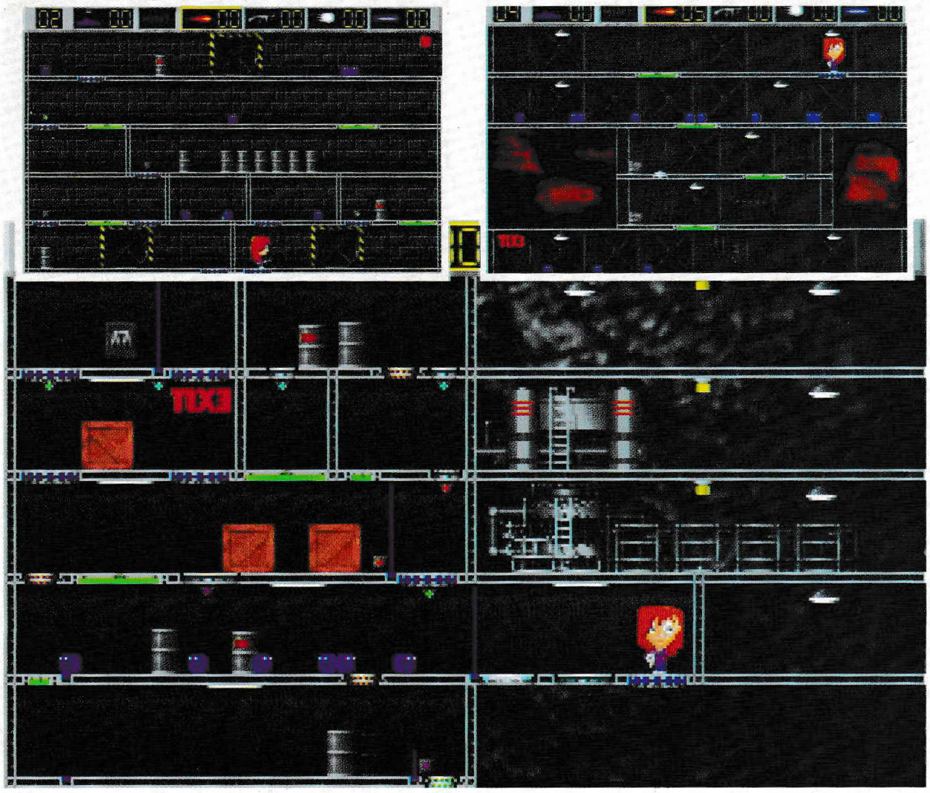
Imat ćete četiri vrste oružja - vatrene loptice, mitraljez, bijele kugle i plazmu. Na nekim nivoima ćete imati teleportere (prebace vas na drugo mjesto), zeleni pod (kad dođete ispod ili iznad njega, prelazite na niži ili viši kat). Još će se pojavljivati i dizala koja će vas odvesti na određeni kat, ali morate dobro paziti na male, ružne, plave stvorove. Ako nemate oružje da biste ih lišili života, jedino oružje su vaše noge, a "upotrijebite" ih tako da dođete kat više iznad "malih plavih", ali obavezno na zeleni pod, da biste mogli pasti na njih i onda ih zgnječitu i ubiti, ali samo privremeno jer nakon nekog vremena oni će opet postati ružni i ljigavi.



GORE:
Ako ste se zapitali; "otkud tako velika glava na tako malom tijelu?" odgovor je jednostavan, od brojnih zavrzlama maloj Mimi se povećao obujam glave.

Što se tiče grafike prilično je dobra, a i zvuk je dobar onoliko koliko je to potrebno kod takvih vrsta igara. Minimalna konfiguracija je 386-ica sa 4 MB RAM-a . "Nesretnici" koji imate slabija računala, a volite ovakve igre, ovo je prava poslastica za vas.

Puljiz Miroslav



MIMI & THE MITES
URC

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN

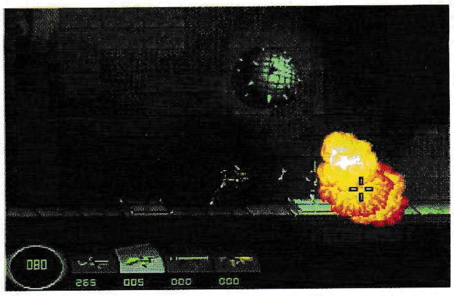
Zvuk	54%
Grafika	76%
Igrivost	79%

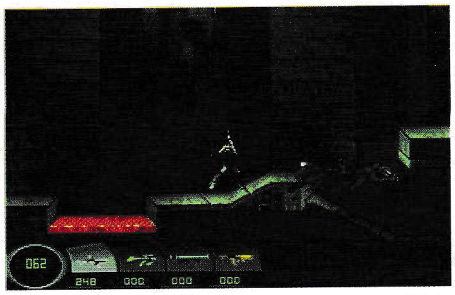
UKUPNO **74%**
Igrano na:
PC486/133, 8 MB, 10 MB HDD

ABUSE

Platforma, pucačina ili arkada?

Tko voli igre tipa "Black thorne " ili nešto slično provest će mnogo vremena ispred monitora uz ABUSE.

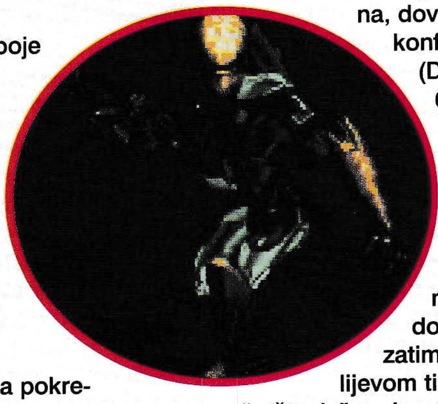




GORE 1:
Dobra grafika će privući mnoge igrače da zaigraju ABUSE.
GORE 2:
Čuvajte se lave.

Abuse je vrlo zanimljiva igra s karakteristikama arkade, pucačine i platformske igre. Dakle, u igri ima mnogo skakanja, penjanja i, naravno, najviše pucanja. Igru je napravila manje poznata softverska tvrtka Crack Dot Com, ali ako dečki tako nastave .....?

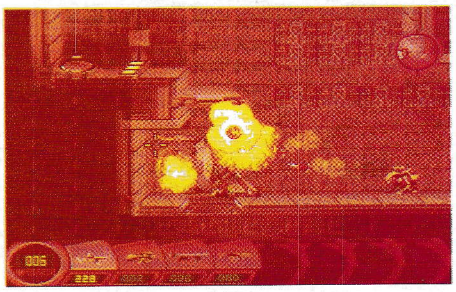
Nakon instalacije odaberite najtamnije boje koje vidite na ekranu vašeg monitora, a potom ćete se naći u glavnom izborniku. Main izbornik je i više nego jednostavan, sastoji se od šest vertikalno postavljenih kvadrata u kojima se nalazi po jedan simbol.

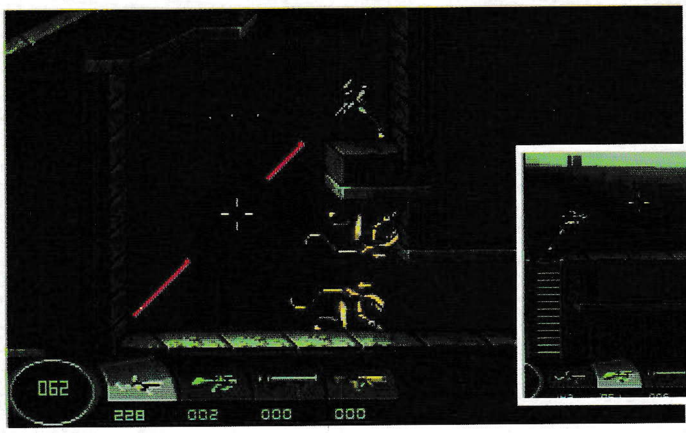


DISKETA - služi za pokretanje snimljene igre;
SEMAFOR - pokretanje igre, start;
LICE - težina igre;
MONITOR - biranje najtamnijih nijansi boja;
ZVUČNIK - glasnoća zvuka
ESC - quit.

Zaboravio sam vam napomenuti da prije igranja podesite zvučnu karticu jer će vam zvuk itekako trebati. Napokon ste završili dosadnu instalaciju pa što čekate !? Pokrenite igru! Igra se neće startati ako prethodno niste instalirali i miša. Ova igra nije odveć zahtjevna, dovoljna i preporučena konfiguracija je 486-ica (DX2), procesor brzine 66 MHz, 8 MB RAMA, sound blaster (po mogućnosti 16 bitni) i oko 7 MB HDD-a. Da ne duljim, krenimo na samu igru. Mišem, bez kojeg ne možete ni igrati, dođite na semafor, zatim kliknite jedanput lijevom tipkom. Nakon kraćeg "roštanja" po hardu počinjete igru. Sam početak će vas podsjetiti na Black thorne, gdje vas doslovno uče kako pucati, aktivirati prekidače, sakupljati predmete... Sigurno će vas zbuniti kontrole jer se igra mišem i tipkovnicom. Mišem pomičete nišan, lijevim gumbom pucate, a desnim koristite specijalne predmete poput brzine ili oklopa. Na tipkovnici se koristite kursorima. Jedan od noviteta novijih (new generation) igara je mogućnost okretanja oružja za 360 stupnjeva. To bi bilo nemoguće postići bez miša. Zvuk ni na sound blasteru nije baš nešto, ali će vam poslužiti u otkrivanju aliena po njihovom urlanju. U svakoj postaji imate mogućnost snimanja igre; vrata otvarate prekidačima, a energiju, oružja i ostalo, sagnete se i pokupite. Alieni su većinom začahureni i vise na stropu, a često se događa da su skriveni u mraku ili iza vrata. Kao i alieni i vi ćete imati različita oružja: laserski gun, bacač bombi, raketa i najjači, najefikasniji i najrazorniji bacač plamena. U situacijama gdje su alijeni sakriveni dobro će vam doći zvučna kartica jer ćete ih otkriti po zvuku pa neće biti nepotrebnih stresova i padanja sa stolice. Predlažem vam da štedite bacač plamena jer bez njega nemate izgleda kada vas napadne 30-ak aliena. U takvim situacijama najbolje je bježati i spaliti sve iza sebe. Igra je vrlo dobra i zaslužuje prilično visoke ocjene. "Ugodan" masakar.

Igor Duić







LIJEVO:
Blaaam, blaaam, ah, arrgh!!!
DOLJE:
I robote ubijaju, zar ne?

ABUSE
Crack Dot Com

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN

Zvuk	69%
Grafika	80%
Igrivost	63%

UKUPNO 77%
Igrano na:
PC486/66, 8 MB, 7 MB HDD

Zračna konjica

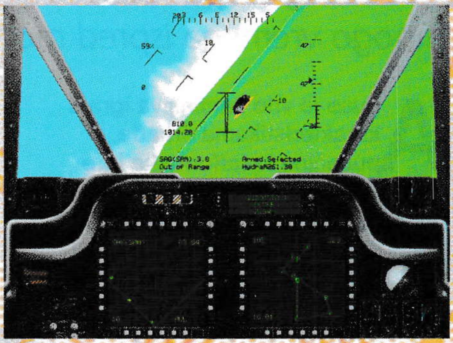
APACHE™ LONGBOW

Sjećate li se legendarnog Tomahawka? Znači li vam što ime Dave Marshall? Ako vam sve ovo budi drage uspomene na stara dobra vremena, a usput vam je i jedna od najdražih filmskih scena helikopterski napad iz "Apokalipse danas", eto prave igre za vas!

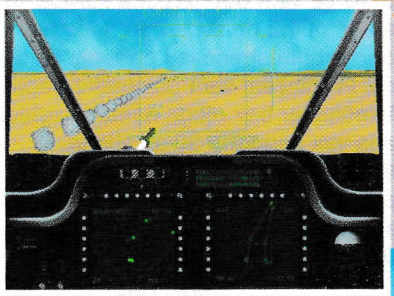
Još uvijek ne znate što je to Tomahawk? Eh, ako ste rođeni divnih osamdeset i nekih, nije nikakvo čudo. Tomahawk je zasigurno jedna od najstarijih simulacija borbenih helikoptera uopće i datira još iz davnih Spectrumovskih dana. Bila je tada gotovo savršena igra. Tjerala je sirotu "dugicu" daleko iznad njenih, tada impozantnih, 48 kilobajt RAM-a, a nama priuštila mnoge sate bezbrižnog razaranja i letuckanja uokolo. Uz Tomahawk je usko vezan i pomenuti maher - Dave Marshall, tvorac simulacijskih legendi kao što su Fighter Pilot (jedna od prvih na Spectrumu), F-16 Combat Pilot, Tornado i drugih. Svim tim igrama zajednički je naglasak na realnosti, zbog koje "pravi" kućni piloti redovitije izbjegavaju, nego igraju bilo što izašlo iz tvornice Digital Integrationa i mašte spomenutog gospodina. Ruku na srce, ono što većina traži sasvim sigurno nije broj tipki za upravljanje pojedinim sustavima, dugotrajni suhoparni letovi do cilja, inteligentan protivnik i slične sitnice koje nam "olakšavaju" život. No u tim je "sitnicama" prava snaga ovih, s pravom zvanih, simulacija. Tu sebe nalaze prvenstveno pravi, zagriženi letački fanatici. Na svoje će doći svi oni kojima je stvarno dosta igara gdje nas od točke do točke vodi autopilot, gdje nas na svakoj od tih navigacijskih točaka čeka pola realnog broja zračnih snaga nekakve državice protiv koje se borimo, gdje letne karakteristike nemaju odveć veze sa stvarnošću i sl.

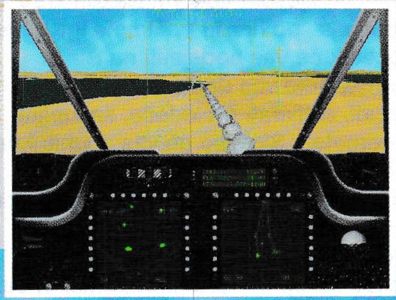
Zašto volim Digital Integration?

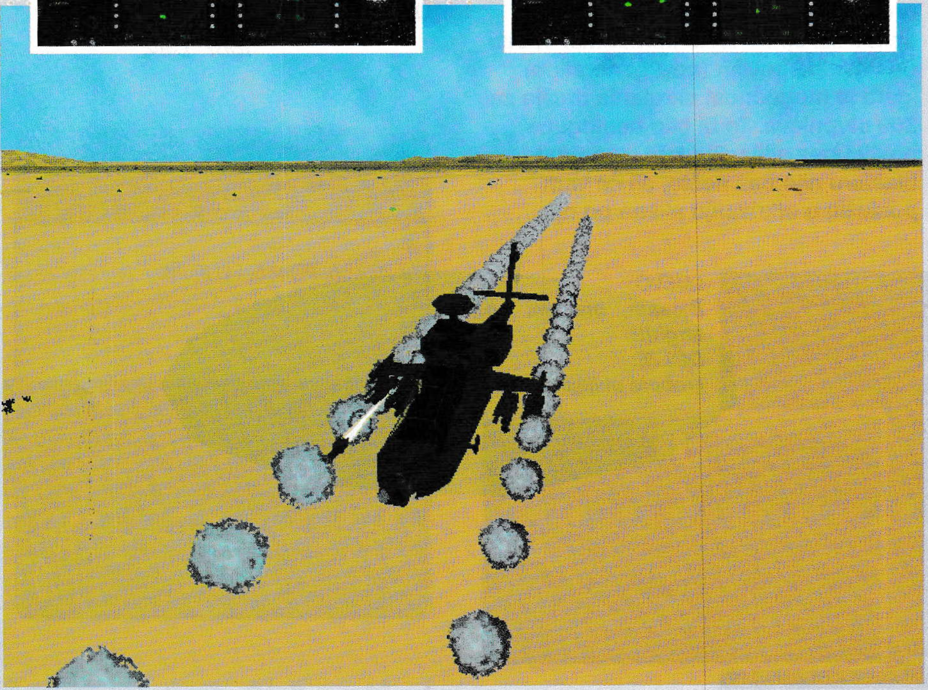
Odgovor je u izvrsno izbalansiranoj realnosti i igrivosti. Ovdje je misija uvijek brižljivo isplanirana tako da nas što je moguće više vodi oko, a ne ravno u ruke neprijatelju, a opet, meta će uvijek biti napretek i nikada vam neće biti dosadno. Ovdje nikada nećete biti sigurni pucate li po svojim ili protivničkim trupama jer obje strane koriste istu tehniku, a vaše letno računalo nema onu poznatu karakteristiku nepogrešivog određivanja političke pripadnosti seljaka koji šeta poljem i pjevuši omiljenu ariju. Ne, ne, tu ćete itekako morati paziti što radite i nećete moći, onako za gušt, maknuti par civila i pokoju kućicu na putu prema doma. Isto tako morat ćete maksimalno koristiti teren kako biste se zaštitili od protuzračnog topništva i raketa zemlja-zrak te mudro koristiti rakete kojih će vam uvijek biti premalo. Sve u svemu, to je to!



GORE:
Red 1: "Mayday, mayday, we're going down"
Red 1: "agrhhhhhh..."

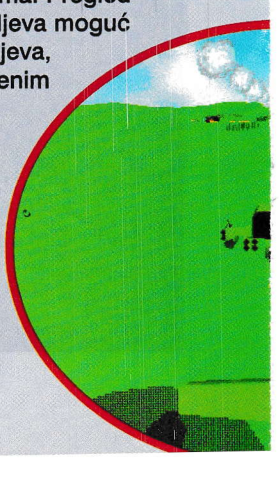




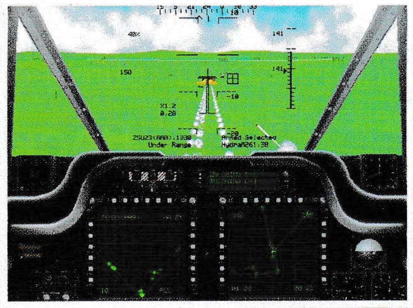


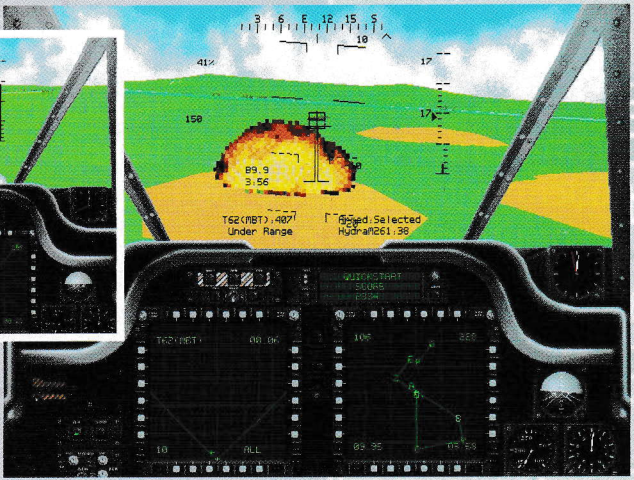
Što zapravo znači ono "Longbow"?

Longbow je naziv za posebnu, D verziju, vjerojatno najpoznatijeg borbenog helikoptera današnjice: AH-64 Apache, opremljenog kupolom koja sadrži moćni radar, a koji mu omogućava otkrivanje, klasificiranje i praćenje zračnih i zemaljskih ciljeva u svim vremenskim uvjetima. Pregled bojnog polja i zahvat ciljeva moguć je kroz punih 360 stupnjeva, što u kombinaciji s vođenim HELLFIRE projektilima podržanim s 30 mm topom čini APACHEA najsmrtonosnijim helikopterom na svijetu. Pored toga na raspolaganju su vam i nevođene HYDRE za



napad na lakše oklopljene ciljeve i IR vođeni STINGERI za borbu protiv zračnih ciljeva. Što se misija tiče, na raspolaganju su vam tri bojišta - Jemen, Korea i Cipar. U sva tri slučaja bit ćete u sastavu mirovnih snaga što znači da morate biti jako selektivni i točno se držati strogo određenih ciljeva. Svaka krivo ispaljena raketa ili metak može vas koštati misije, a kako u većini slučajeva obje zaraćene strane koriste istu tehniku, to će često biti vrlo težak zadatak. No, zato su se u pomoć i zvali najbolji, a kad već oni nisu mogli doći, uzeli su vas. Nemojte ih razočarati...

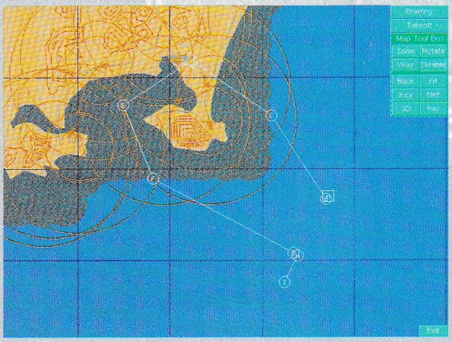




GORE: Hellfire ... DESNO: Neprijatelj...

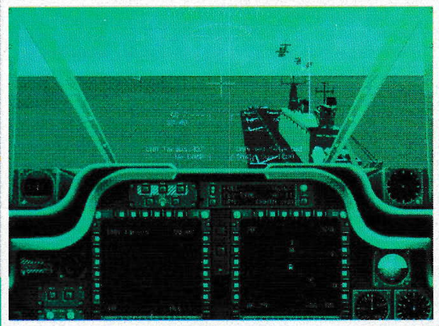
Kako to sve skupa radi?

Sve skupa, s obzirom na visoku rezoluciju, radi začuđujuće dobro. Na sporijim će strojevima pri svim detaljima, možda, biti malo trzavo, ali smanjite li za koji stupanj detalje, sve će opet biti kako treba. Ne pomogne li ni to morat ćete patiti gledajući svijet kroz sirotih 320x200 točaka po inču. Na brzini u letnom dijelu igre prije svega, možemo zahvaliti dobrim starim vektorima. "Vektorima???" Da, Apache nema prekrasnih, fotorealističnih tekstura koje nam tjeraju suze na oči i psovke na usta jer nam za koliko - toliko normalno igranje treba P150 itd. DI-evci su ostali pri starom dobrom vektorskom sustavu na koji su dodali visoku rezoluciju i kao rezultat dobili prilično lijepi teren i objekte koji bitno ne usporavaju cijelu stvar ni pri svim detaljima. Opet svojevrsna realnost... Svi mogu napraviti igru koja izgleda stvarnije od stvarnosti, ali koliko je takvih koje rade kako treba? Treba se spustiti na zemlju i prihvatiti činjenicu da današnji strojevi neke stvari jednostavno ne trpe i to je to. Čemu hrpa lijepih sličica kada moj vjerni Apache ima pokretljivost Boeinga 747? Zato, sve pohvale Dave Marshallu i Digital Integrationu! Za kraj još jedan zanimljiv podatak - Apache je jedna od rijetkih simulacija koja podržava i igru preko modema. Tu opciju na žalost nismo imali priliku isprobati, ali ako je suditi prema svemu ostalom i taj dio igre je sigurno više nego dobro izveden. Atmosfera je i bez toga savršena. Cijelo vrijeme slušate poruke wingmana, efektne eksplozije, sve u svemu, osjećate se kao da ste tamo i derete po svemu živom. Zamislite kakav je tek osjećaj kad ranom zorom letite tik iznad još hladnog pustinjskog pijeska, prepričavate s prijateljem događaje prethodne večeri i odjednom



čujete prodoran signal i poruku kako vam se približavaju neprijateljski Hindovi... Vi hladno uđete u message prompt, kažete frendu: "Uzmi lijevog, ja idem za desnim..."

Dario Rakovac

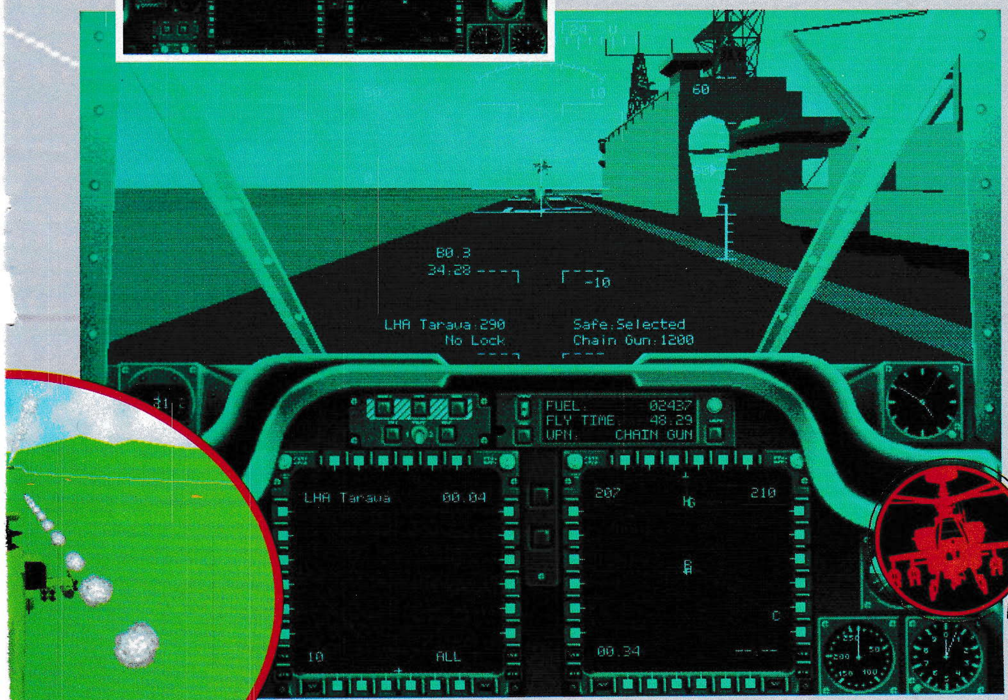


APACHE LONGBOW
Digital Integration

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN

Zvuk	88%
Grafika	78%
Igrivost	80%
UKUPNO	82%

Igrano na:
PC586/90, 16 MB, CD ROM



LIJEVO: Rana zora, 10. travanj 1998. Perzijski zaljev. Operacija "čišćenje". Polijećete s LHA Tarrawe. U zraku se osjeća miris akcije. Srećom, imam padobran viška, i znam ga koristiti.

APACHE™ LONGBOW

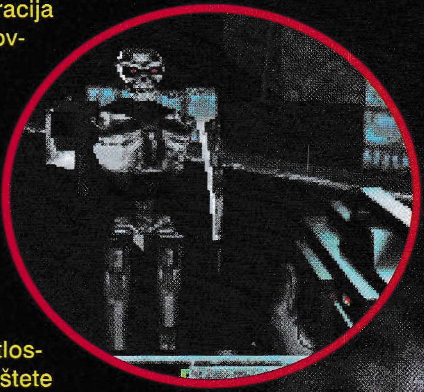
Metak u mikser

Bethesda, iako poznata po čudnom dizajnu, utire put prema vrhu. Njezin koncept temeljen na licenci za Terminator image donosi Future Shock, jedan od najubjedljivijih doom - klonova do danas.

Nakon desetke milijuna mrtvih nakaza, petstotinjak posjeta hitnoj zbog oštećenja vida odlazim u trgovinu i drhtavim rukama uzimam novi proizvod Bethesde koji koristi x...ks..xi... aha - XEngine, te dajem svojih zadnjih pet stotina kuna blagajnici. Nakon dvadesetak minuta manijačkog trčanja instaliram dotično CD-izdanje i ostajem zaslijepljen nevjerojatnom realističnošću uvodne sekvence te vadim sačmaricu i razaram monitor. Šalu na stranu. Htio bih započeti priču činjenicom da svi dosadašnji doom - klonovi (osim Descenta) jednostavno zavaravaju igrača da se radi o trodimenzionalnom "svijetu" kroz kojeg se on probija. Bitmap oblici su predstavljali protivnike, a teksture nisu bile ni približno 3d. No Bethesda je udarila šakom o stol (..pa si ti misli...) i unijela svoj Build Engine: sofisticirani grafički pokretač koji koristi numerički procesor da bi formulirao prave 3d objekte koji se glatko kreću po ekranu. Sama ta činjenica omogućuje programeru stvaranje nevjerojatnog okoliša i objekata te omogućuje igraču veliku slobodu kretanja i mnoštvo pogleda. Štoviše, to dopušta da se generiraju postaje koje vas stavljaju iza volana jurećeg džipa ili čak pred cockpit strepećeg Hunter/Killer heli-lebdećeg lovca. Cijelu stvar obavija i zabavna radnja. Priča se odvija u doba Sudnjeg dana. Mladi se

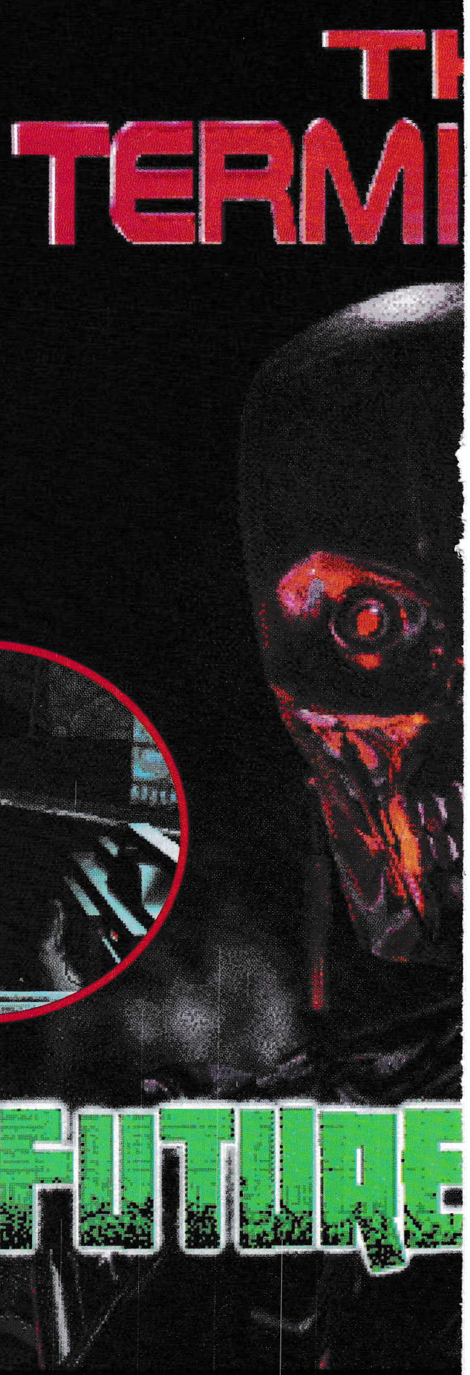


bjegunac iz Kampa smrti (nešto poput futurističkog konc-logora) slučajno nađe u središtu vojnih operacija Pokreta otpora. Stekavši povjerenje nadređenih, mladi vojnik (vaša malenkost) napreduje probijajući se kroz razne misije.



Njegovo iskustvo postaje sve veće, sve do pojave čudnog fenomena: uništeni roboti, instalacije i formacije se pojavljuju odjednom, popraćeni bljeskom i plavičastim svjetlosnim krugom. Veliki gubici i štete opasno zabrinjavaju pokret otpora...

Vratimo se na igru. Što se tiče zvuka, ne bih ga preporučio osobama slabijih živaca. Naime, lebdeće mine u 3d zvuku samo zazuje, dok strepite nad prisutnošću T-800 koji stvara onaj "vrrr-klik-stomp" zvuk. Same misije su detaljno razrađene: od onih u kojima pronalazite određenu lokaciju ili osobu do onih u kojima morate ozbiljno razmisiti o odgovarajućem mjestu za zasjedu, inače biste mogli završiti poput glinenog goluba. No, vratimo se na glazbu, zvuk... Melodije su kratke, mijenjaju se jedino kada uđete u građevinu ili stanicu. No zvuk spašava situaciju. Štoviše, toliko je realističan da jednostavno stvara ugođaj pravog bojnog polja: zvuk dolazi iz onog smi-



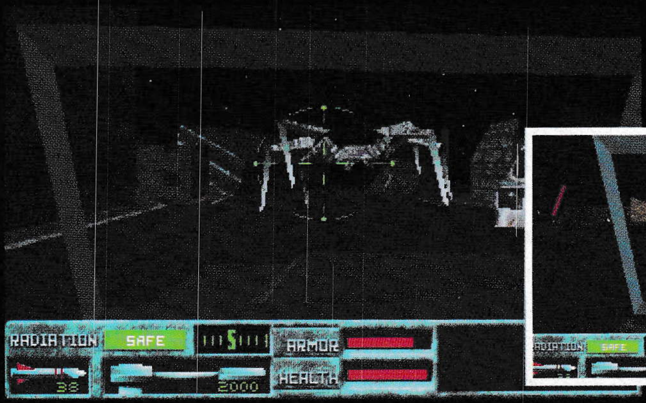
jera odakle dolazi i robot, eksplozije ne zvuče poput "detonacija" napuhane vrećice, već tresu vaše visoko - kvalitetne zvučnike.

O, divna, o slatka... slobodo kretanja

U Future Shocku igraču je dozvoljena potpuna sloboda kretanja; nišanom slobodno mičete po ekranu pomoću miša i krećete se po otvorenom i zatvorenom prostoru. Naime, ako uđete u kuću, opazit ćete podove, svjetla i stanovnike (na podu), stepenice, namještaj... Meni najzanimljiviji dio je hodanje po skelama na visini od kojih tridesetak metara koje je toliko realno da sam ponekad strahovao od pada (a tada bi mi se to i dogodilo)

Drugi dio čudesnog XEngine je





LIJEVO: Nakon susreta poput ovih zažalite što vam pri ruci nije pips.





> **Dobro:**
> *Možda izgleda kao Doom, ali je i više i bolje od toga.*
> **Loše:**
> *dajte mi još jedan tjedan....*

iskorišten za izradu misija u kojima vozite terenac s pokretnim topom teritorijem punim neprijateljskih tenkova. U tom dijelu igre jurite autocestama, probijajući barikade (na kojima ne stoje bradati terminatori) i zasjede.

Vaš lik može skakati, čučnuti, trčati, penjati se, letjeti i voziti vozila; što je velika prednost. A što se tiče oružja, ova igra nudi nam ga u izobilju - imate deset vrsta municije i preko petnaest projektilnih oružja te pet vrsta eksplozivnih sredstava. Bit ću iskren - nije mi do nabrajanja i opisivanja svih podvrsta, pa ću navesti samo glavnog "glumca" za svaku vrstu municije. ŠIPKA......no comment. MACHINE GUN je izuzetno razoran automatski top koji koristi običnu municiju (metke) i radi OGROMNU ŠTETU u svojoj blizini. No, ne koristite ga prečesto jer biste zbog njegove loše osobine, brzog trošenja municije, u najgorem trenutku mogli čuti *klik*. SAČMARICA bi se mogla nazvati univerzalnim oružjem (opet). BACAČ GRANATA je relativno razorna stvarčica, samo što koristeći je gubite nišan. BAZUKA je oružje kojem najviše odgovaraju ove riječi: FIRE AND FORGET. PLASMA GUN bi, po meni, bio najprikladniji način odstranjivanja pobunjenih miksera jer radi ogromnu štetu i troši malo energije. LASER GUN troši ogromnu količinu municije, ali ubija smrtonosnom preciznošću.

Protivnici

U Terminatoru (one dvije riječi više ne ponavljam) su 3d objekti naknadno uhvaćeni i animirani pomaću živih glumaca (barem koliko se to moglo), a detalj koji oduševljava je odnos između veličina. Naime, leteća mina je tridesetak puta manja od T-rexa, grdosije visoke oko prosječnih petnaestak metara. Isto tako, XEngine omogućava i stvaranje efekata, poput hodanja ispod mostova, pećina, brda i nadasve NERAVNOG TERENA za razliku od "zna se čega" gdje veselo trčkarate po terenu koji neodoljivo podsjeća na šetnju po "Esplanadi".

Igra radi na minimalnoj konfiguraciji od 486DX/50 sa 8Mb RAM-a (i radi začuđujuće brzo). Jedino vam još želim reći: nabavite Terminator (one riječi ne ponavljam), oduševit će vas (i isprazniti vaš novčanik).

Damir Rukavina

THE TERMINATOR
Bethesda

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN

Zvuk	81%
Grafika	93%
Igrivost	91%

UKUPNO 90%

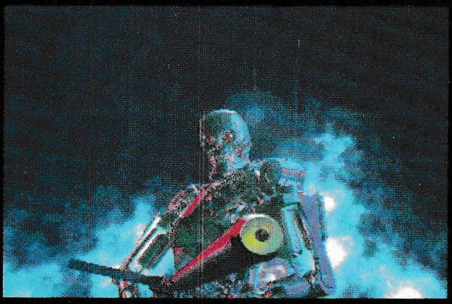
Igrano na:
PC486/66, 8 MB, CD ROM

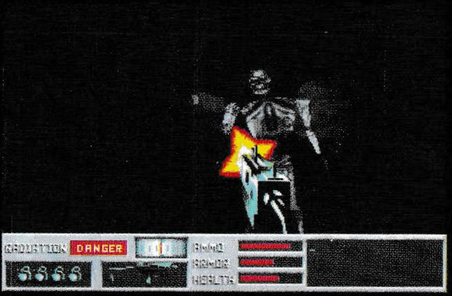










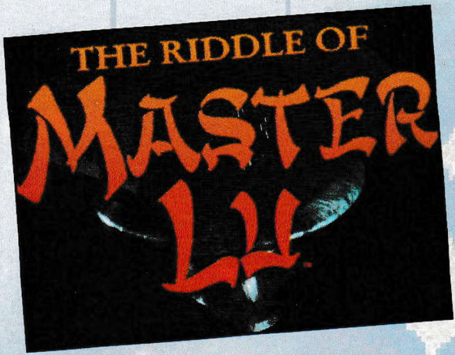




The Riddle of

Lukavi m

Ukleti hramovi, stoljetne zagonet
Ne, ovo nije uvod u najnoviju p
Jonesa, radi se o, vjerovali ili ne,
kolonijalnim šeširom i leptir mašn



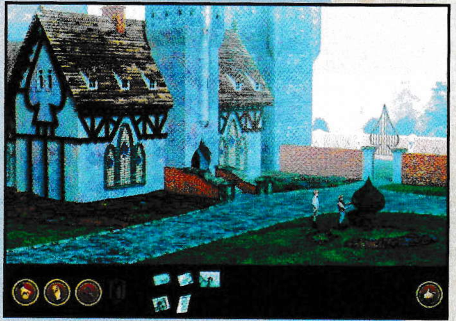
Pustinja... Užareni pijesak... Ripley, progonjen dvojicom zakrabuljenih spodoba bježi beskrajnim dinskim morem. Meci lete, hladan znoj curi s čela našeg junaka dok se spodobe sve više i više približavaju... Stigavši do podnožja ogromna kamena kipa, Ripley je posustao, okrenuo se i vidjevši svoje progonitelje iza leđa pomislio je to je to.... Prsti su na okidaču, još malo i...

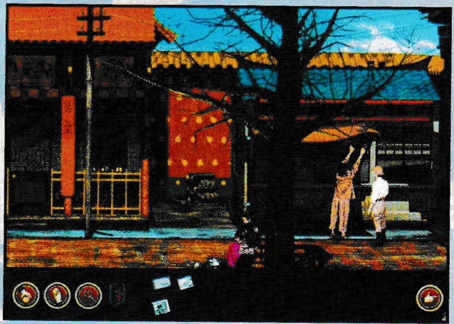


No, u tom se trenutku oglasio kip...i tako me spasio "govoreći" Memnanov kip, vjerovala ili ne..., pričate vi ljepuškastoj Mei Chen koja svoj topli pogled nadopunjuje riječima "Oh, Roberte, tvoje su priče tako ekstravagantne..." Dug je put do New Yorka... Vrativši se u svoju "Kuću čudnovatosti", imate što vidjeti - vaš vjerni Feng Li svijećom na glavi pokušava hipnotizirati 15 stopa dugu kobru, ponos vaše zbirke. Tu počinje vaša avantura. Spasivši Feng Lia, saznat ćete da je ovo bio posao i dvojice šaljivaca koji su se "poigrali" s vama u Egiptu, a sve je to zbog vaših podataka o grobnici prvog kineskog cara... Kao iskusni avanturist odmah zaključujete da sve ovo ima veze s nedavno pristiglim pismom slična sadržaja. Pismo je stiglo iz Njemačke, a poslao vam ga je barun od Seltzama, jedan od vodećih umova na području orijentalne arheologije. Priča postaje sve zanimljivijom, a vezana je uz prvog kineskog cara i njegova mudraca, meštra Lua. Navodno, car je Lua poslao u svijet kako bi pronašao eliksir mladosti kojim bi ostvario san o vječnom životu. Lu je proputovao svijet uzduž i poprijeko no eliksir nije pronašao, ali je zakomplicirao život svim budućim lovcima na blago postavivši mnoštvo smrtonosnih zamki oko careve grobnice, a koje se mogu izbjeći samo ako se riješi njegova zagonetka! To je opet priča za sebe jer da bi je riješio, čovjek mora proći dobar dio puta kojim je prošao sam Lu kako bi pronašao dijelove rješenja koje je isti lukavo sakrio. Recimo još da grobnica čuva i legendarni carski pečat, upravo onaj predmet koji nedostaje bilo kojoj od frakcija koje se bore za vlast u predratnoj Kini i koje neće prezati ni od čega kako bi ga se dokopale. Posla će, dakle, biti preko glave...

Čarobna šuma

Dodam li još da je za ovu igračku poslasticu zaslužna upravo ona ekipa iz Sanctuary Woodsa, kuće koja nas je razmazila nevjerojatnom grafikom, idejom i izvedbom u igrama poput Buried In Time, komentari su suvišni. Grafika je ovdje jednostavno nevjerojatna! Predivne slike u visokoj rezoluciji, izvrsno digitalizirani likovi, glazba, efekti i zagonetke od kojih će vas itekako boljeti glava i izdavati živci čine Riddle of Master Lu jednom od onih igara koje se ne smiju propustiti! Uostalom, pogledajte slike... Istina je da slika govori tisuću riječi, zar ne? Sučelje je u igri standardni point and click, a naredbe su ograničene na take, use i look. Sve skupa radi prekrasno. Animacije su glatke, scrola gotovo i nema, a nekim čudom uz vrhunski izgled imamo i vrhunsku priču! Konačno smo dočekali avanturu u kojoj se na račun izgleda nije štedjelo na

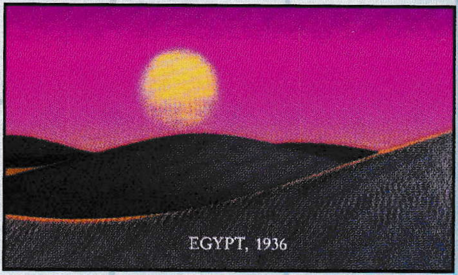


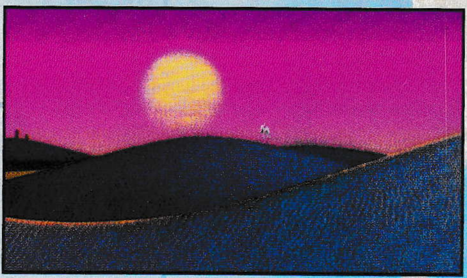


priči i igrivosti. Zagonetki ima puno i vrlo ih je malo u stilu jedan predmet - jedna radnja. Sve predmete koje imate morat ćete koristiti u najrazličitijim kombinacijama i to više puta, tako da nećete moći koristiti onu staru foru s isprobavanjem svih predmeta u jednoj prostoriji od kojih jedan mora upaliti. Radnja, isto tako, ne ovisi o tomu jeste li ili ne pokupili sve predmete na prethodnoj lokaciji. Ako niste, a imate sreće, moći ćete se vratiti i napraviti što ste propustili, a ako ne, učitavat će se jedna od snimljenih pozicija. Dosta se stvari da riješiti na više načina, tako da ne morate uvijek slijepo pratiti neki točno određeni slijed.

Za kraj...

Evo par sitnica koji će vam pomoći da započnete i završite ovu lijepu avanturicu. Na samom početku već imate izbor, Feng Lia možete spasiti tako da zmiji mačem odrubite glavu ili da se poslužite hvataljkom i strpate je u kovčeg. Ja bih vam preporučio da zmijicu ostavite na životu jer, novac koji donosi bit će vam kasnije više nego







Master Lu

ıeštar Lu

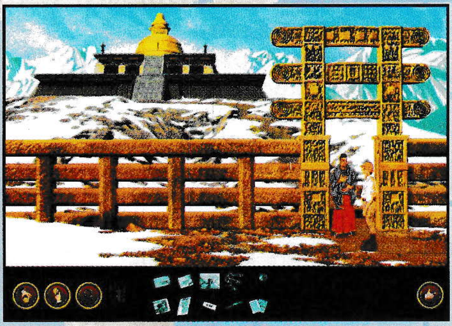
ke, lukave i smrtonosne zamke...
ɔustolovinu legendarnog Indiane
novom junaku - čovjeku s
ɔm, Robertu Ripleyu



dragocjen. Krenite za Peiping. Kad god stignete na neko novo mjesto, svakako kupite nešto domaće valute. Novac je svugdje jači od riječi. Isto tako, kad god spazite nešto zanimljivo, koristite svoju bilježnicu. Ripley će skicirati sve što bi se moglo pokazati korisnim u rješavanju Luove zagonetke. Prvo što u Kini morate napraviti je uvući se u Hall of the Classics. Taj će vam zadatak znatno otežati drski prosjak koji će vas, makar mu dali nešto novca, uporno tužakati policiji, a prijestupnici u Kini ne prolaze baš najbolje. Recimo samo da je bijednik slab na metal, a starica koja hrani golubove ima zgodnu kacigu... Kad saznate sve što je moguće saznati, uputite se u Njemačku. Ovdje ćete vidjeti pomalo nastrano zdanje, dvorac pikovog asa. Tu će biti dosta zanimljivosti, a od vas se prije svega traži dobro uočavanje detalja. Dvorac kao dvorac, i ovaj ima svoje tajne prostorije, a do njih ćete doći promotrite li pozorno zid pored jedne od slika u sobi za biljar. U tajnom laboratoriju naći ćete ponešto od barunove korespondencije koja će vam pomoći u razrješavanju problema. Preostali dio barunove ostavštine pokopan je zajedno s njim, a ako ne znate kako ući u grobnicu Feng Li ima zgodnu i pohlepnu kornjaču mezimicu, pa... Do ovog trenutka potrebno je jako paziti na to da i u Kini i Njemačkoj pokupite sve "čudnovatosti" (i u Kini i Njemačkoj naći ćete dvije) jer ako to ne učinite, vaš će posao u New Yorku propasti i nećete se moći vratiti, a da vas ne uhite.

Veći dio igre s vama će biti i lijepa Mei Chen i nemojte se sramiti moliti je za pomoć jer pomoć će vam ponekad biti neophodna. Nadam se da će vam ovih par hintova pomoći da otpočnete igru, a kad vas jednom uhvati, nećete se moći odlijepiti. Osim ovih par početnih problema u igri ćete zapeti još na puno, puno mjesta jer The Riddle of Master Lu nije baš lagana igra. No, ne predajte se, razmišljajte kako bi razmišljao Ripley i, vjerovali ili ne, doći ćete do kraja...

Dario Rakovac



MASTER LU
Sanctuary Woods

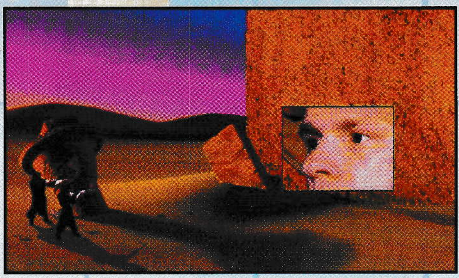
- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN

Zvuk	84%
Grafika	91%
Igrivost	77%

UKUPNO 87%
Igrano na:
PC586/90, 16 MB, CD ROM

Robert L. Ripley - Čovjek i djelo

Nerijetko se događa da je glavni junak neke igre temeljen na stvarnoj osobi. Ovo je više nego točno u slučaju legendarnog Roberta Ripleya, svjetskog putnika često uspoređivanog s Marcom Polom, tvorca poznatih "Vjerovali ili ne!" stripova koji ljudima širom svijeta i dandanas podnose dnevna izvješća o čudnovatim, ali istinitim zanimljivostima. Stoga stvarno nije nikakvo čudo da je gospodin Ripley našao mjesto u nečem što bismo moglo nazvati jednom od najvećih čudnovatosti našeg vremena - osobnom računalu. Robert Ripley rođen je 26. prosinca 1893. u Santa Rosi, California, u siromašnoj obitelji. Još kao dijete pokazivao je veliko zanimanje za dvije stvari kojima će kasnije moći zahvaliti svu svoju slavu - šport i crtanje. Spoj tih dviju stvari dovest će ga do položaja crtača športskih stripova u San Francisco Bulletinu. Promijenivši nekoliko dnevnih listova, Ripley se konačno skrasio u Globeu. Upravo tu počinje duga priča o Robertu Ripleyu i njegovim čudnovatostima... Priča kaže da je, ne mogavši naći inspiraciju za naredni strip, Ripley odlučio nacrtati par sličica vezanih uz neobične športove poput tronogog trčanja, skakanja unatrag i slično. Naslov rubrike promijenio je u "Vjerovali ili ne!". Stvar je bila više nego dobro prihvaćena i polako se počela širiti na sve moguće i nemoguće čudne pojave dok se na kraju nije dogodilo da je Ripleyev strip našao mjesto u preko 300 dnevnih novina širom svijeta. Kako su interes i zarada rasli, 1933. osnovana je i prva "Kuća čudnovatosti". Trajalo je to tako nekih 30 godina, za vrijeme kojih je Robert Ripley proputovao svijet uzduž i poprijeko, posjetivši 201 zemlju, skupivši nebrojene čudnovatosti i postavši sinonimom za neobično. A sve to vrijeme stalna mu je opsesija bila Kina. Jako ga se dojmila kineska kultura, običaji, kuhinja i, posebno, Kineskinje. Išlo je to tako daleko da se čak znao potpisivati sa Rip Li! Upravo zbog toga, radnja ove igre vezana je uz Kinu i treba napomenuti da je veliki dio kako stvari, tako i događaja, povijesno utemeljen. Počevši od samog Master Lua, koji je stvarno proputovao lijep komad svijeta u potrazi za mitskim eliksirom pa do najmanje poštanske marke i sličnih Ripleyevih trofeja. No, takav je život imao i svoju, uvijek vrlo visoku, cijenu... Posljednjih se godina svog burnog života Ripley polako počeo gubiti dok se jednog dana 1949.. u starosti od samo 55 godina, nije prijavio u njujoršku bolnicu gdje je ubrzo umro od srčanog udara. Pokopan je u rodnoj Santa Rosi, a njegov rad nastavlja se i danas kroz stalne dopune njegovih "Čudnovatorija" i uvijek nove stripove koji svakog dana ponovo postavljaju granice mašti milijuna čitatelja.











O čemu se ovdje radi, zapitat ćete se. Riječ je o pravom remek djelu informatičkih igara. Grafika je (iako je igra u niskoj rezoluciji, 320x200) dovedena do savršenstva. Ovdje je važno napomenuti da su i ostale Lucasove avanture bile u istoj rezoluciji, ALI rezolucija dijela ekrana na kojem se odvijalo "ono glavno" iznosila je samo oko 320x100 tj. po ovome je razlučivost u "Digu" dvostruko veća od one u npr. Mokeyu 2 ili Indiana Jonesu. Igra se, zahvaljujući ovome, igra na FULLSCREENU, što znači jako ugodno igranje!

Sve scene crtane su prvo ručno, na papiru, pa obrađene na računalu. Nisu statične te je moguć prilično visok stupanj interakcije, a da i ne spominjem njihovu ljepotu. Govor je, naravno, digitaliziran. Glasove su "glumcima" u ovoj igri posudili profesionalni glumci. Glazba je napravljena Lucas Artsovski, što znači da prati igru tj. kad ne prijeti nikakva opasnost, i glazba je blaga i umirujuća dok u gustim situacijama povećava se napetost ubrzanim ritmom, povećanom glasnoćom... Naravno, ne treba zaboraviti ni zvučne efekte! Dakako tu su i tzv. međusekvence, duže ili kraće animacije, koje su često bitne za napredovanje kroz igru.

In medias res

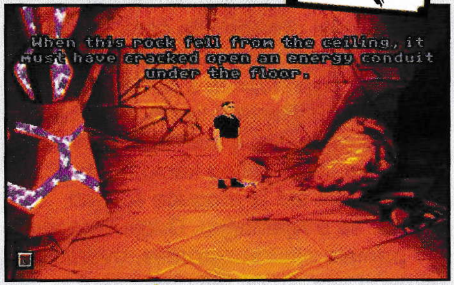
Lucas Arts, tvrtka koja je najveće uspjehe polučila avanturama koje ćemo dugo pamtiti. Nakon Tajni majmunskog otoka, Indiana Jonesa, X-WINGA, TIE-FIGHTERA, prve CD-ROM-only igrice - Rebel Assaulta i nedavnog nastavka - Rebel Assaulta 2, kompanija još jednom pokazuje da je najbolja jer izdala je novi hit, The Dig. I što drugo reći, nego: LUCAS ARTS STRIKES AGAIN!!!

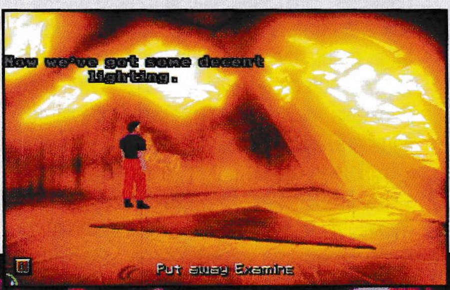


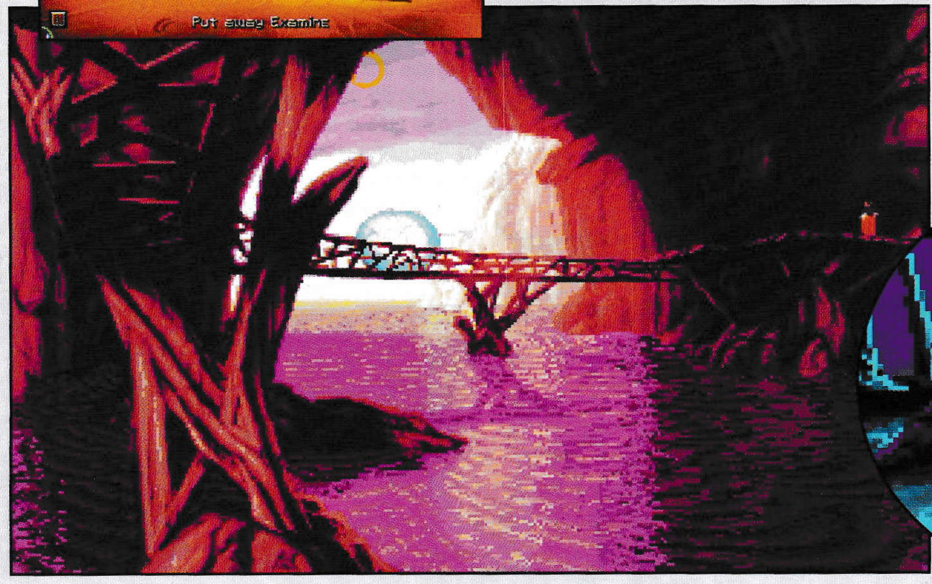
O zapletu...

Na početku igre ste u svemirskoj misiji. Zadaća vam je skrenuti divovski asteroid opasan po Zemlju sa putanje i potpaliti ga sa par atomskih bombica, deset puta jačih od "debeljka" koji je sravnio Hirošimu, a sve to da biste ga skrenuli u putanju oko Zemlje kako bi preuzeo ulogu Zemljina 2. mjeseca. Koristeći se svojim iskustvom "zalutate" u nepoznatu galaksiju udaljenu stotinjak svjetlosnih godina (sitnica), nađete se na čudnom vodenom planetu, na još čudnijem otoku, peterokutnog oblika, okruženog sa pet planinskih vrhova..... Na čudnom planetu vode vas duhovi rase izumrle prije puno, puno godina (za koje kasnije shvatite da nisu duhovi)...no kasnije u igri... Uglavnom cilj vam je vratiti se na Zemlju. Kroz vaše nastojanje da to i ostvarite upoznat ćete se sa vanzemaljskom tehnologijom, prošlošću, sukobom dviju rasa, nepoznatim "životinjama", kristalima života (smrti) ... Da vam ne otkrijemo previše, i time pokvarimo užitak igranja, ovdje ćemo stati...

Kroz igru se provlači specifičan humor, ponekad teško razumljiv bez

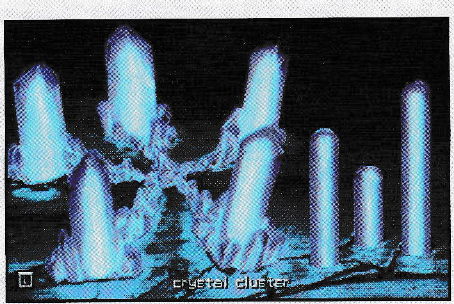












nekog dodatnog znanja ili pak životnog iskustva stoga je vidljivo da su stvaratelji igru predvidjeli za nešto starije (nemojte da vas to zaplaši).

Zagonetke?

The Dig je jedina avantura dosad u kojoj je savršeno usklađena težina zagonetki sa vremenom potrebnim za njihovo rješavanje. Tu je i mnoštvo logičkih slagalica, koje vam se ponekad čine nerješive, ali kad razmislite...svijet je vaš.

Jedna zanimljivost kod Lucas Artsovih avantura je to da što god učinili, NIKAKO NE MOŽETE UMRIJETI, nigdje ne možete napraviti nešto što bi vam "odrezalo granu na kojoj sjedite"', tj. što god napravili, nikako ne možete zaglaviti.



Sam kraj

The Dig se može rješavati samo jednom linijom. (Da pojasnim, neke Lucasove avanture, kao Indy 4, imaju više PATHOVA (puteva) kojima mogu biti rješeni, no kod DIGa to nije slučaj). Dig ima "samo" 2 završetka, a tek pred sam kraj birate kako ćete završiti igru (kad trebate upaliti Oko koje će vam dopustiti da odete do 6. dimenzije...). Još bih za kraj samo želio reći da je Lucas Arts još jednom dokazao da je najbolji, stvorivši još jednog Blockbustera. Igru bih preporučio svim igračima, a "avanturistima" ponajprije.

Čekamo sljedeću Lucas Artsovu avanturu !

Patrik Pencinger

THE DIG
Lucas Arts

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN

Zvuk	91%
Grafika	89%
Igrivost	86%
UKUPNO	90%

Igrano na:
PC486/120, 8 MB, CD ROM

Flashback

HISTORYLINE

(c) 1992 Blue Byte

1914-1918

Tokovi povjesti



Historyline 1914.-1918. je proizvod programerske kuće Blue Byte koju ne treba posebno opisivati, dovoljno je reći Battle Isle I. ili Battle Isle II. i svi ljubitelji strategija će se odmah sjetiti. Historyline bi se čak mogao nazvati njihovim nastavkom.

U igri Battle Isle programeri Blue Bytea su uspjeli napraviti razliku između okrutne ratne igre i kompleksne strateške simulacije u kojoj je intelektualna snaga najvažniji čimbenik. Može se pretpostaviti da strateška igra temeljena na jednom od najvećih i najkrvavijih ratova u povijesti mora sadržavati elemente slavnog rata, što je u ovoj igri i slučaj. Svi oni koji su igrali BI zapitat će se koja je razlika između nje i Historylinea.

Razlike su slijedeće:

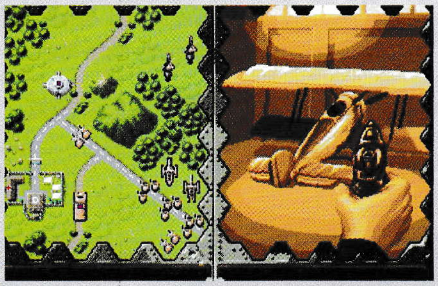
1. Šesterokuti koji pokazuju udaljenost između jedinica i njihovih meta u akciji su izbačeni da naprave mjesta važnom poboljšanju. Krajolik je sada jednostavno potamnjen, čime je upravljanje znatno olakšano.

2. Iskorištene jedinice više nisu prekrivene Patternom (što ih je činilo neraspoznatljivim), već su jednostavno pobojane u mišje sivu boju.

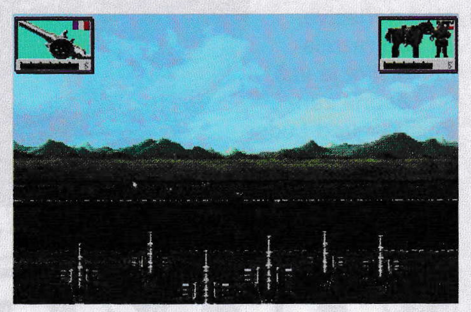
3. Glavna mapa ja udvostručena, čime je olakšano snalaženje po krajoliku.

4. Pri računanju rezultata bitaka udaljenost od mete je vrlo značajna. Uglavnom, učinkovitost opada sa povećanjem udaljenosti mete. To je neizbježno zbog velikog broja različitog topničkog naoružanja.

5. Osim jedinica za gradnju skladišta, pojavljuju se i jedinice za kopanje rovova koje su u I. svjetskom ratu imale vrlo važnu obrambenu







ulogu (ako ne vjerujete, pogledajte seriju Black Adder). Te iste jedinice su sposobne opet napuniti rovove da bi ostale jedinice mogle lakše napredovati. Ovim jedinicama potrebno je posvetiti odgovarajuću pozornost.

6. Postoji skoro dvostruko više jedinica nego u BI..

Poslije odabira prve mape (za protivnika) vidjet ćete da one predstavljaju vremenske intervale u mjesecu. Kao što se vidi u imenu igre, I. svjetski rat trajao je od 1914. do 1918., dakle četiri godine, što znači da ćete tijekom same igre ispred sebe dobiti 24 različite mape koje predstavljaju jedan vaš i jedan protivnikov mjesec. Strateške sposobnosti obiju strana se dosta razlikuju pa je vrlo teško preporučiti neku taktiku. Najbolja taktika je da pokušate osvojiti neprijateljski stožer jer ćete tako izgubiti mnogo manje jedinica.

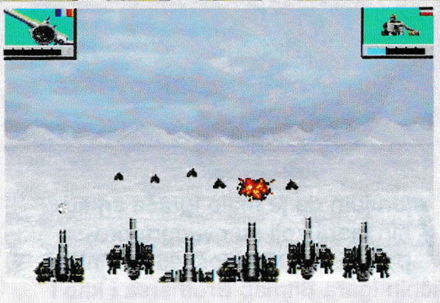
Ekran je podijeljen na dva dijela. Lijevi predstavlja taktički display prvog igrača, a desni taktički display drugog igrača. Na svakom ekranu nalazi se mapa sa trenutnim položajem jedinica. Velika novost u ovoj igri je to što vaš suigrač ili računalo ne mora čekati vas da odigrate svoj potez, već ih odigravate istodobno. Važno je naglasiti da postoje dva moda igranja - prvi je pomi-

Šifre za dva igrača su:
TRACK, HUSAR, BEAST, PLATE, LIGHT, SCROL, VIRUS,BISON DRUCK, TROLL, UBOOT, DROID, GRAND, ROYAL, WATER, SKILL, SKULL, AUDIO, SPELL, CAMEL, FLAGS, STORY, SCOUT, GREEN.

canje jedinica, a drugi je napad, s tim da oba igrača moraju prvo pomaknuti svoje trupe da bi mogli krenuti u napad. Ispod ta dva displaya je dio u kojem se ispisuju važne informacije o vašim i neprijateljskim akcijama i operacijama koje su za vas od velikog značaja. Sve pogreške, kao npr. pogrešan unos i sl. se također pokazuju u toj liniji. Kad se kursor nalazi iznad neke jedinice, u status liniji se ispisuje snaga, iskustvo i ime dotične jedinice.

Iskusniji igrači strategija će primjetiti različite simbole korištene za upravljanje jedinicama. U HL su sva kretanja integrirana unutar kursora. Tako npr. ako želite pomaknuti neku jedinicu potrebno je nad nju postaviti kursor i povući miša za desno uho, tada će se unutar kursora pojaviti X, ako pak pomaknete miš prema naprijed, ispred kursora pojavit će se ikona za pomicanje. Pomicanjem prema dolje, dobijaju se informacije o jedinici dok pomicanjem prema desno, velika mapa. Umjesto miša može se igrati i joystickom ili tipkama. Mapa predstavlja pogled na cijelu mapu preko cijelog igrajućeg područja. Tom funkcijom moguće je pregledati cijelo područje i vidjeti napredovanje neprijatelja, njegove tvornice, kuće pa čak i glavni stožer. Kovčeg je simbol za pogled unutar zgrade ili vozila. Ova funkcija se može koristiti samo ako je kursor postavljen nad zgradu, skladište, transporter. Upitnik označava informaciju, moguće je dobiti važne podatke u okviru ispod kursora. Ako se ne nalazi na zgradi ili jedinici, dobijaju se osnovne informacije o ukupnim snagama. Simbol za pomicanje se pojavljuje samo ako se sa kursorom nalazimo nad vlastitim jedinicama. Simbol s dvjema strelicama indicira da ste odigrali sve svoje pokrete i da želite promijeniti trenutni igrajući krug. Francuski ključ će se pojaviti samo kad pogledate u inventorij zgrade, a indicira da želite obnoviti jedinicu ispod kursora. Čekić se može također koristiti samo unutar zgrade, a pokazuje da želite stvoriti jedinicu.





Tijekom igrajućeg kruga moguće je koristiti bilo koju zgradu za popravak oštećenih jedinica. Da bi se to napravilo, potrebno je postaviti kursor na zgradu u kojoj se nalazi oštećena jedinica i držati FIRE. Ako pomaknete joystick prema lijevo, vidjet ćete škrinju u kursoru; sada otpustite FIRE i vidjet ćete sve jedinice u zgradi.



Pomaknite kursor do oštećene jedinice, pritisnite i držite FIRE, pomaknite joystick prema dolje i otpustite FIRE. Jedinica će automatski posiviti, što znači da je ne možete koristiti u tom krugu jer je popravljana. Dakako za popravak jedinica potrebna je energija, tako da ćete za bilo koju jedinicu bez obzira na težinu oštećenja morati potrošiti 15 enrgetskih jedinica. Jedina iznimka je Depot builder za čiji ćete popravak morati izdvojiti 50 energetskih jedinica. Ako u zgradi nema dovoljno energije, pojavit će se poruka u status liniji da ste napravili pogrešku. Popravak jedinica je vrlo važan. Jake jedinice je potrebno što više popravljati da bi izdržale što više bitaka i samim time dobile veće iskustvo u borbi (EXPERIENCE).

Jedinice se mogu izgraditi u tvornicama tijekom aktivnog kruga. Da bi izgradili jedinicu, selektirajte INVENTORY od tvornice (kao i kod popravljanja). Pomaknite kursor na prazno mjesto za jedinicu. Ako pomaknete joystick prema lijevo, dok držite FIRE pojavit će se konstrukcijski simbol - čekić. Otpustite FIRE i pojavit će se sve jedince koje možete izgraditi sa raspoloživom energijom. Kad ste odabrali pogodnu jedinicu, selektirajte je kursorom, držite FIRE i pomaknite joy. prema lijevo te otpustite FIRE. Jedinica koju ste napravili bit će u sljedećem krugu spremna za podizanje iz tvornice.

Kad ste pažljivo odigrali sva pomicanja, morat ćete promijeniti krug. Prvo pomaknite kursor na neko mjesto podalje od zgrada i jedinica. Pritisnite i držite FIRE te pomaknite joy. ulijevo. U kursoru će se pojaviti simbol s dvije strelice koji označuje promjenu kruga. Otpuštanjem FIRE-a dajete računalu na znanje da ste rasporedili svoje jedinice i da sada želite promijeniti mod. Ako ste zaboravili odigrati neki važan pokret jedice, možete prekinuti postupak pritiskom na FIRE. Da bi ste potvrdili želju za promjenom kruga, pritisnite F1. Nakon toga se prikazuju svi napadi i sve zarobljene zgrade.

Svi oni koji ne mogu prestati igrati Batle Isle trebali bi probati ovu igru jer je ugođaj tijekom igre odličan.

Vedran Relić



HISTORY LINE

Blue Byte

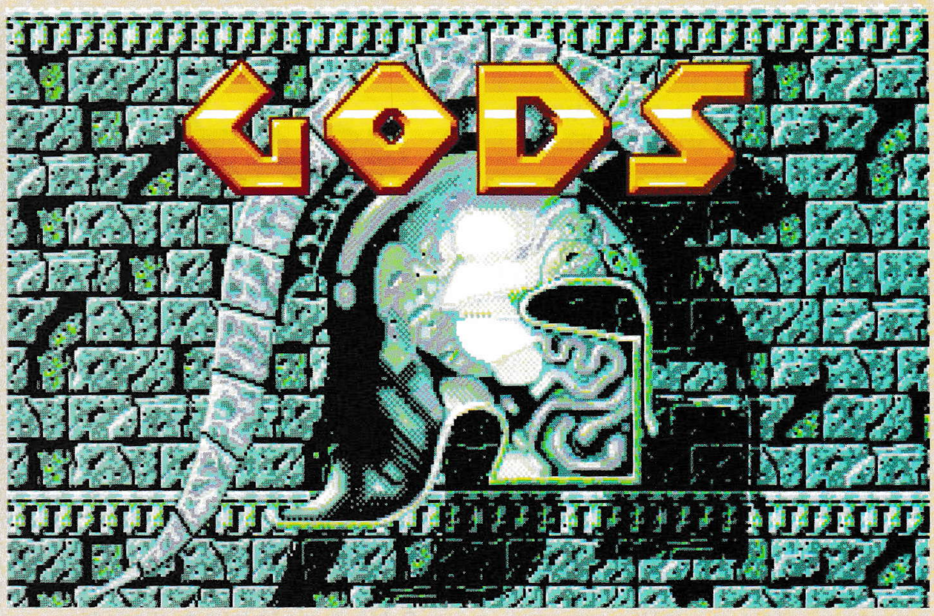
- ✓ A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN

Zvuk........ 68%
Grafika........ 72%
Igrivost........ 79%

UKUPNO 79%

Igrano na:
A1200, 2 MB, 10 MB HDD

Legende





O bogovima sve najbolje

Sjećate se igre GODS koja je svojevremeno, prije četiri godine, predstavljala uz GOLDEN AXE i PRINCE OF PERZIA jednu od najboljih arkadnih igara!

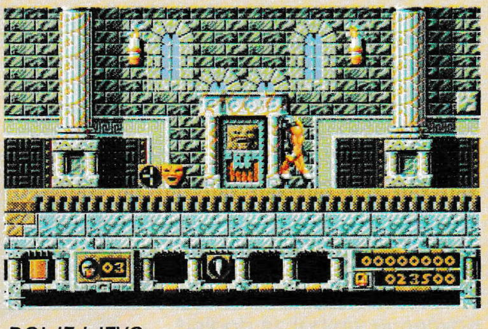
Vjerujem da je malo igrača arkadnih igara koji su ovu igru propustili. GODS je još jedna u nizu odličnih igara Bitmap Brothersa i kao i sve njihove igre obiluje dobrom grafikom i zvukom. Igra je prvo izašla na Amigi, a zatim su i korisnici PC-a došli na svoje. Isto tako igru ste mogli zapaziti i na ekranima video igara, što je neoboriv dokaz o njenoj igrivosti.

Vi ste ratnik koji prolazeći putevima GRADA, DVORCA, LABIRINTA i PODZEMLJA ubija sve na što naiđe. Putem ćete nailaziti na brojne spodobe i vrlo brzo zaključiti da su one neprijateljski raspoložene prema vama kad vam njihove vatrene kugle zabljesnu pred očima pri pokušaju bijega. No nisu vas u svu tu zavrzlamu bacili nenaoružanog. U početku neprijatelje ubijate noževima (najslabije oružje, ali bolje išta nego ništa), ali kasnije vaš arsenal oružja postaje sve bogatiji pa neće biti problema. U hodnicima se nalaze i razni štitovi, energije i bodovi koje koristite za kupovanje na kraju svakog nivoa, gdje možete kupiti sve što vam je potrebno u igri pa i sam život (znate onu poznatu: ko'lko novca,...).

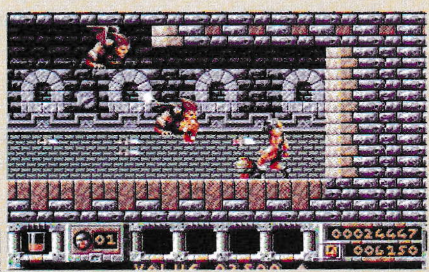
Tijekom igre nailazite i na razne ključeve za koje odmah, nekim čudom, zaključujete čemu služe. Jedna od stvari koje vam zagorčavaju život su brojne sklopke pred vratima, čija funkcija neodoljivo podsjeća na bravu. No, sklopke se mogu naći i ispred mnogobrojnih zamki i pomoću njih ih uništavate. No nije sve baš tako lako jer ćete morati naći pravi način, za što ćete potrošiti i živce i vaš već rasklimani SPACE. Svaka postava ima po nekoliko nivoa koji se međusobno mnogo ne razlikuju, a na kraju svake postave borite se sa tzv. glavnim čudovištem koje je onoliko jače od vas koliko je veće. No ne gubite nadu jer za sve postoji način pa tako i za njegovo svladavanje. Jedina zamjerka igri je sporo kretanje glavnog junaka, a ljestve uopće ne koristite za spuštanje već skačete u nepoznato pa makar vas to koštalo gubitka energije.

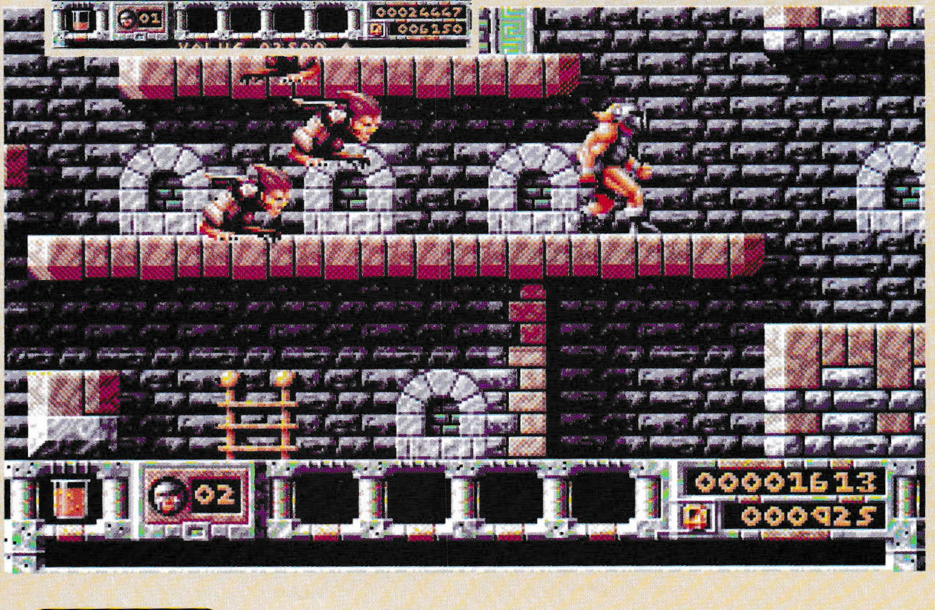
Sve u svemu igra je dobro zamišljena te je svojevremeno zasluženo predstavljala hit među arkadnim igrama, a i među igrama općenito.

Danon Seletković

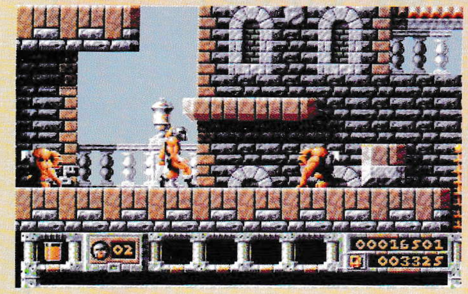


DOLJE-LJEVO:
Moramo napomenuti da je ova igra, po prvi put u arkadnim avantuarma koristila umjetnu inteligenciju, tj. neprijatelji nisu bezglavo jurišali na vas, već su vam pokušavali prići s leđa, a neki su vam krali stvari.

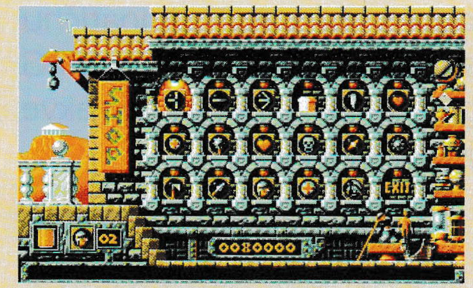






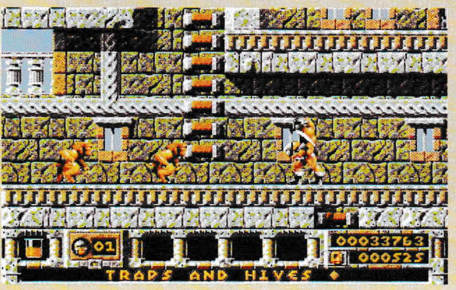








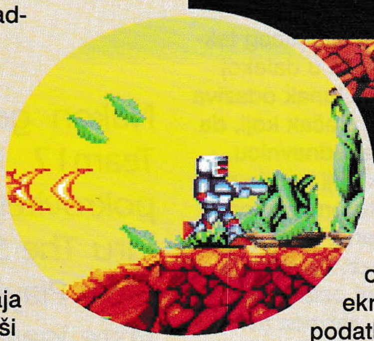






Svemirski borac





Sve počinje u svemiru gdje već četiri desetljeća vladaju mir i blagostanje zahvaljujući organizaciji koju čine sve planete - UNITED PLANETS FREEDOM FORCES ili kraće UPFF. Oni opremaju brod, AVALON 1, kojeg šalju u ispitivanje zadnjeg prolaza kroz barijeru galaksije. Posadu broda čine col. Striker s još par odabranih i najsposobnijih ljudi tih planeta. Sve prijašnje misije netragom su nestale, a oni su kao zadnja nada poslani da sve to preispitaju. Došavši skoro do kraja svoje misije i ne sum-njavši više u svoj uspijeh, bivaju jako iznenađeni - pred njima se materijalizirala ogromna vojna krstarica koja je začas onesposobila i provalila u AVALON 1. Razni mutanti odmah su preplavili brod i nakon žestoke i kratke bitke porazili malobrojnu posadu AVALONA 1. Poslije bitke mutanti su napustili brod, uvjereni da nitko nije preživio njihov napad, ali... jedan se čovjek diže iz ruševina, odlazi u spremište i oblači svoj novi "Turrican fighting suit". Zove se Bren McGuire (to ste vi), a jedino mu je na pameti - OSVETA!

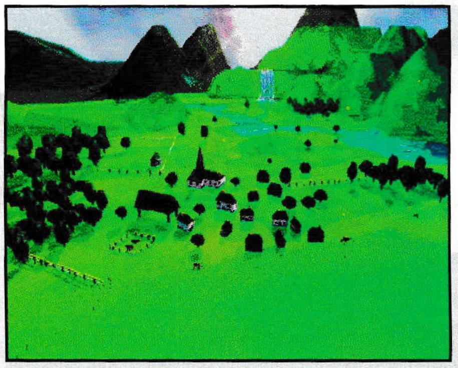
A sada nešto o samoj igri. Na ekranu se pojavljujete naoružani i pucate po svemu što se kreće - vrlo jednostavno, zar ne? Tu su raznorazni mutanti - od dosadnih komaraca preko vrlo opasnih ribica pa sve do ogromnog nabildanog manijaka (voli skakati i pucati; gađajte ga samo u oči). Na donjem dijelu ekrana imate neke podatke: broj života, preostalo vrijeme (ne obnavlja se gubitkom života), broj dijamanata (?), vaše tajno oružje (upotrebljavajte ga samo onda kad stvarno zagusti i to pritiskom na tipku SPACE), broj bodova i vaša energija. U igri postoje i "nevidljive" kocke koje možete pronaći tako da malo zapucate po zraku, a pucanjem u njih dobit ćete razna poboljšanja (oružje, energija...). Pucate pritiskom na tipku CTRL, a krećete se strelicama. Dužim pritiskom na CTRL tipku dobivate veću vatrenu moć, ali se pri tome ne možete kretati, a strelice vam tada služe za usmjeravanje paljbe. Klasična grafika arkadne pucačine lišena svih detalja i mašte, dok zvučni efekti narušavaju tišinu vaše sobe i samo živciraju susjede.

Goran Borotha

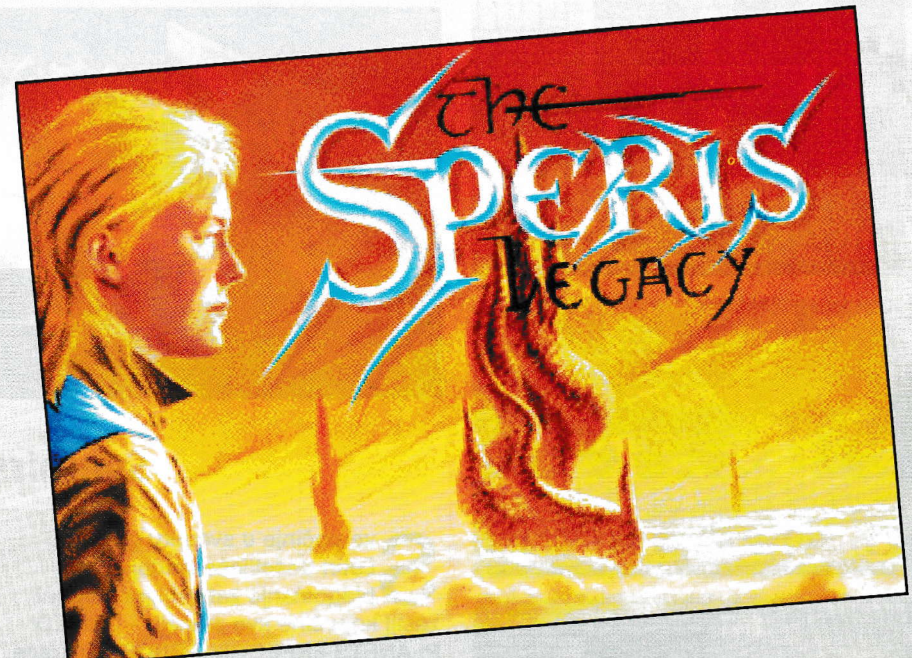
LIJEVO:
Velik broj oružja, poboljšanja i raznolikih neprijatelja uvelike utječu na zanimljivost igre.







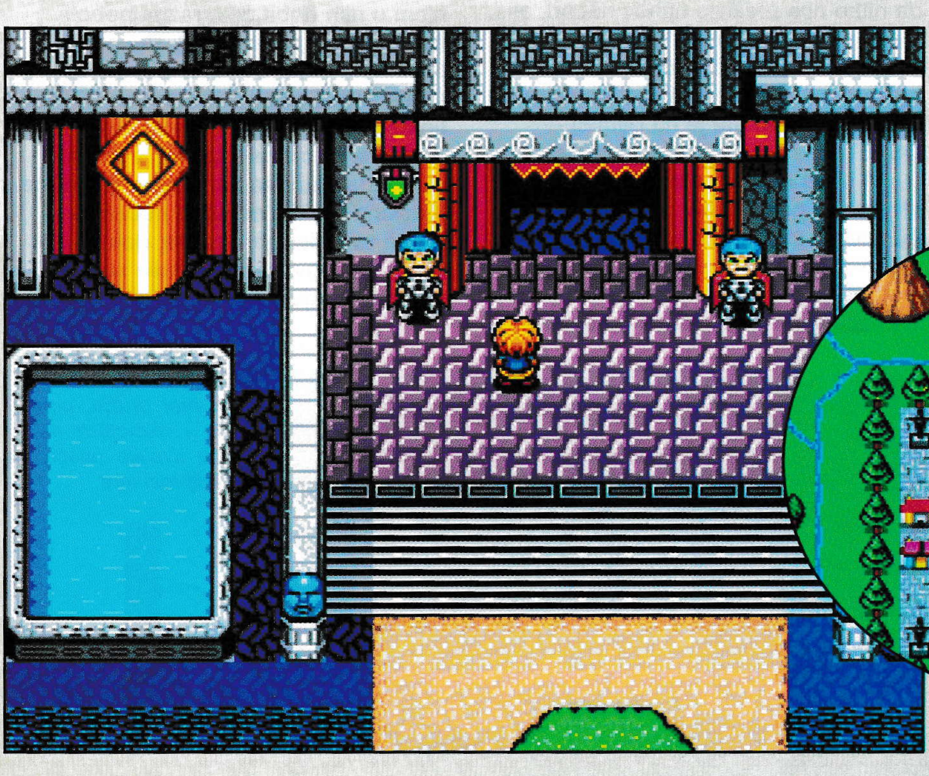
GORE:
Prekrasan krajolik rano jutro... seoska idila. Nitko i ne sumnja da se sprema okrutno umorstvo.



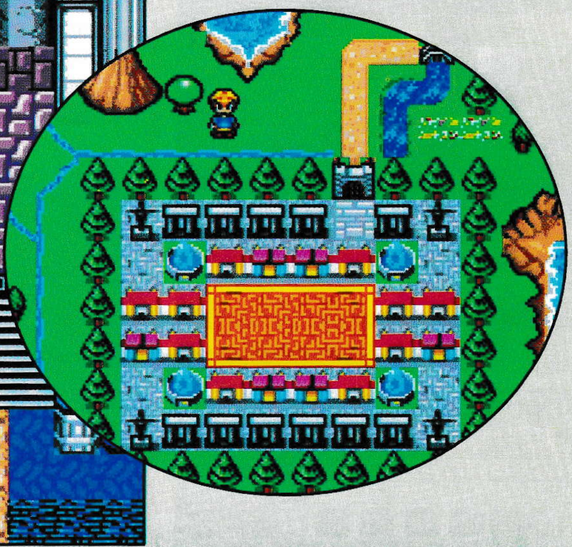
Nasljedstvo Sperisa

Nakon genijalnih Wormsa, poznate programerske kuće Team17 i Ocean ponovno su udružile snage i pod pokroviteljstvom Binary Emotions napravili simpatičnu igru The Speris Legacy (u nastavku TSL). TSL je prva RPG (Role Playing Game) igra ovog tipa na Amigi dok su takve vrste igara znatno zastupljenije na konzolama.

Na samom početku igre pojavljuje se izbornik s tri opcije: START GAME, OPTIONS i LOAD OLD GAME. LOAD OLD GAME - ako ste ranije snimili poziciju, pomoću ove opcije možete je učitati, OPTIONS - redefiniranje tipki i START GAME - početak nove igre. Iz uvodnog skrolirajućeg teksta saznajete da se nalazite u dalekoj zemlji Speris te da se vaš junak odaziva na ime Cho. Cho je mali dječak koji, da bi zaboravio okrutnu svakodnevnicu, sanjari da je veliki junak koji putuje svijetom u potrazi za avanturom, slavom i fortunom. I dok on sanjari o osvajanju srdaca prelijepih princeza, sudbina je odredila da će i on poput ostalih biti farmer te da će njegova najveća avantura biti čuvanje stoke na Cowtree otoku. Jednog popodneva, vraćajući se kući Cho je primijetio poruku zabodenu bodežom u vrata. Pročitavši je, odmah se zaputio u dvorac do svog prijatelja Kalea. Kale mu je objasnio da je u životnoj opasnosti te je zamolio Choa da mu pomogne. Naime, zli Kaleov brat Gallus htio se domoći prijestolja, ali mu pritom smeta zakonski nasljednik Kale. Kale i kralj su se dogovorili da načine dokument kojim će Choa obvezati da u slučaju Kaleove smrti, on bude nasljednik. Cho u toj situaciji nije imao izbora te je potpisao dokument i vječno vezao svoju sudbinu uz kraljevstvo. Nakon pune četiri godine dogodila se nesreća. Dvorac je izgorio do temelja, Kale je u požaru izgubio život, a Cho je u toj nesreći izgubio svog najboljeg prijatel-



LIJEVO:
Ulaz u dvorac čuvaju dva brata blizanca koji se nadaju promaknuću.
DOLJE:
Pomoću ove mape možete otići na sljedeći nivo (drugi dio zemlje).



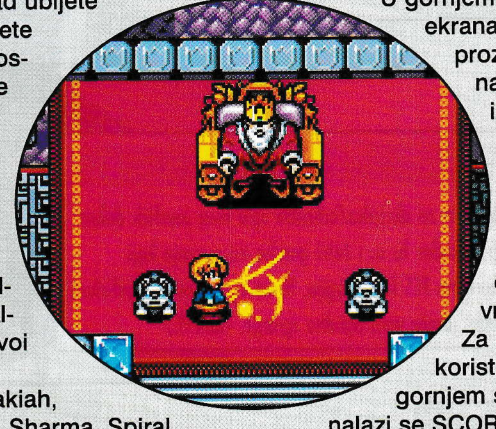




ja, i pun žalosti, bijesa i mržnje sjetio se tko je za sve kriv, GALLUS! Ovdje počinje igra u kojoj je vaš osnovni cilj pronaći Gallusa prije nego on pronađe vas i osvetiti Kalea. Najprije se uputite u dvorac na ragovor s kraljem Arslornom. Kad vam da slobodu kretanja po cijelom kraljevstvu, izađite na ulice kraljevstva i popričajte sa svojim znancima. Od njih ćete dobiti korisne podatke za završetak igre. Neprijatelji su vam duhovi, vitezovi Demehawksa, razna čudovišta itd. Da biste se mogli boriti, potrebno vam je oružje i štit. Predmeti se obično nalaze u škrinjama pa tako možete dobiti ključeve, novčiće, bombe ili pak energiju. Nakon svakog prijeđenog neprijatelja povećava vam se iskustvo, a samim time i graničnik energije. Energija, bombe, brze tenisice i ostale stvari mogu se kupiti u prodavaonici koja se nalazi u selu Gillards Rhine. Novac možete naći u cvjetovima, škrinjama ili kad ubijete neprijatelja. Mač ćete naći u skrivenoj prostoriji s desne strane dvorca, a štit na južnom dijelu tvrđave. Kad pokupite mač i štit, možete napokon izaći izvan tvrđave te vidjeti cijelu mapu kraljevstva. Sljedeći nivoi su Gillards Rhine, Cowtree Island, Makiah, Outlaws, Sandoon, Sharma, Spiral, Tunel.



GORE:
Nađite Ruperta i pokušajte ga nagovoriti da vam ustupi propusnicu kako bi ste mogli ući u ovu kuću.
DESNO:
Zavirite u torbu i pogledajte što ste do sada pokupili. Ovdje možete birati različite stvari koje kasnije koristite u igri.



GORE:
Njegovo visočanstvo Arslorn.
DOLJE:
Pokraj svakog važnog raskrižja nalazi se putokaz koji uvelike olakšava orjentaciju.



U gornjem lijevom kutu ekrana nalaze se dva prozočića. U prvom se nalazi trenutno izabrano oružje, a u drugom neki predmet. Oružje se aktivira jednim, a predmet drugim FIREom. Promjena oružja i predmeta vrši se tipkom F2. Za snimanje pozicije koristi se tipka F5. U gornjem središnjem dijelu nalazi se SCORE a u donjem središnjem dijelu pokazivač jačine udarca. Ključevi, novac i bombe nalaze se u donjem lijevom dijelu ekrana. Snaga i iskustvo se nalaze u gornjem desnom dijelu ekrana. Stil izvođenja je iz poluptičje perspektive. Likove su crtali dečki iz Oceana tako da su svi mali, zdepasti, glavonje. Team17 je izgleda napravio samo par uvodnih sličica i ništa više, dok uloga Binary Emotionsa nije poznata (šala mala). Grafika je zadovoljavajuća (64 boje), a zvuk dopadljiv. Svim ljubiteljima ovog tipa igara TSL će biti prava poslastica. Igra dolazi na četiri diskete i moguće ju je instalirati na hard disk gdje zauzima 3,24 Mb. Minimalna platforma A1200 sa 2Mb RAM-a. Ako ni na njoj nećete imati memorije, aktivirajte Early Stratup te isključite CCO: i DF1:.

Vedran Relić

THE SPERIS LEGACY

Ocean/Team 17

- ✓ A500, A500+, A600, A1200, CD32
- PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN

Zvuk	78%
Grafika	83%
Igrivost	81%

UKUPNO 81%
Igrano na:
Amiga 1200, 2MB, 3,5 MB HDD



Predstavljamo: THRUSTMASTER®

Sa najvišeg vrha svjetskih TOP-LISTA, najbolje ocijenjeni za design, praktičnost, igraće sposobnosti i apsolutnu prilagođenost igraču, stiže i do nas najbolji... Thrustmaster!!!

Uvoznik:
PREBEG COMMERCE
Tel./Fax.: 01/615 0758

FCS

Flight Control Stick (FCS) je prvi izbor svakog ljubitelja simulacija. Dizajniran kao vjerna kopija komandne palice borbenog zrakoplova F4 Phantom zadovoljit će većinu vaših letačkih prohtjeva. (IBM PC/Mac)





F-16 TQS

Ovaj je joystick vjerna kopija pomoćne palice borbenog zrakoplova F-16 Falcon. Programski prilagođen, ovaj joystick može zamijeniti veću količinu tipaka sa tipkovnice. Osjetite kako se osjećaju piloti borbenih zrakoplova! (IBM PC)



PFCS

Ovaj je joystick poboljšana verzija FCS joysticka. Poboljšane kontrole i veća izdržljivost povećat će realističnost pri igranju simulacija. (IBM PC)



XL ACTION CONTROLLER

Dizajniran za akcijsko/arkadne igre ovaj joystick dobro leži u ruci. Također tu su i četri gumbe za pucanje koji koriste naprednu FCS tehnologiju. Niska cijena ovog joysticka i dobar ugođaj jamče vam ugodno igranje. (IBM PC)



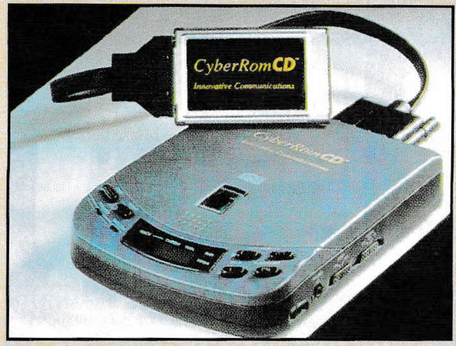
F-16 FLCS

F-16 FLCS je odlično dizajniran i potpuno programski prilagođen joystick. Dobitnik je brojnih nagrada za inovaciju i multimediju. Odlično dizajniran, dobro leži u ruci, a svojom programibilnošću potpuno zamjenjuje tipkovnicu. (IBM PC)



WCS

Ovaj je joystick prava kopija komandne palice za promjenu naoružanja i dodavanje potiska u borbenom zrakoplovu F-15. Dizajniran je za upravljanje lijevom rukom kako bi pilot mogao biti usmjeren na događaje izvan kabine. Ovaj će ljepotan i zadovoljit će i najzahtjevnije igrače. (IBM PC/Mac)



Cyber Rom CD

Tvrtka Innovative Communications izbacila je na tržište vrlo zgodnu stvarčicu - izgleda i funkcionira kao SONY Discman, samo što se pomoću PCMCIA Plug-and-Play kartice može spojiti i na računalo te raditi kao i svaki drugi CD Rom. Dakle, možete ga odspojiti i ponijeti sa sobom na posao, školu, faks i najnormalnije slušati CD-ove, a kod kuće ga koristiti kao bilo koji CD. Dolazi, naravno, u dvije verzije - dvostruke brzine s vremenom pristupa od 360 ms i četverostruke brzine s vremenom pristupa 235 ms i prijenosom od 600 Kb/s.

Za podrobnije informacije nazovite Innovative Communications (0181-953-0948).



MMU 2000 - priručno, prijenosno, korisno

Za sve one koji posjeduju Notebook, a osjećaju se prikraćenima za predivne trenutke igranja tvrtka NTK Europe Ltd. napravila je multimedijalnu jedinicu koja se zove MMU 2000. Ona posjeduje CD ROM čitač dvostruke brzine, ugrađenu Windows kompatibilnu zvučnu karticu, ugrađene zvučnike i mikrofon. Naravno, CD može reproducirati i normalne audio CD-ove. Uređaj se napaja baterijama ili vanjskim izvorom električne energije.



CASIO - da sunce iziđe na vrijeme

CASIO ELEKTRONICS upoznao nas je s prvom digitalnom kamerom s ugrađenim kolor displayom od tekućih kristala. Sustav nam omogućava spremanje 96 digitalnih slika koje možete trenutačno prebaciti kabelom u vaše računalo, obraditi ih, zumirati, posvijetliti i učiniti sve ono što vam vaš softver omogućuje bez kune troška. Nema nikakvih dosadnih filmova, razvijanja, skeniranja,... Ali ipak, ima jedan problem - CIJENA , uređaj stoji 799 funta. Sve dodatne informacije možete dobiti na 0181-893-2592.



Recordable CD system RCD 5040

RCD 5040 spada u novu generaciju Recordable CD systema koji imaju 4X (quad) brzinu čitanja i 2X CD brzinu snimanja. Idealan za arhiviranje velikih količina podataka uz istovremeno nisku cijenu. Dolazi kao nasljednik najpopularnijem 2X/2X systemu RCD 5020 u internoj i vanjskoj izvedbi.

RCD 5040 za PC okruženja opremljen je posebnom OEM verzijom Corela pod imenom CD Creator 2.0 koji omogućava korisniku kreiranje popularnih CD formata kao ISO 9660, HFS, Red Book Audio, Green Book Multisession/ Multivolume kao i Yellow i Orange Book za CD-ROM kompatibilne. CD Creator podržava rad u Microsoft Windows 3.1x, Windows 95 i Windows NT okruženju. Također je uključena i WIZARD aplikacija koja omogućava korisniku lak i siguran način korištenja RCD systema.





All in one - Brother!

Firma BROTHER izbacila je na tržište multimedijalno računalo "All in One". Prednost ovakvih računala je što zauzimaju malo mjesta i nemaju puno vodiča. Dakle, što se sve nalazi u kutiji? PCI ploča + Intel Pentium 75-120 MHz, 8 MB RAM - 12 MB RAM, PCI grafička kartica, QUAD SPEED CD ROM, 15" SVGA LR NI monitor u boji, Floppy 3,5"-1.44 MB, zvučnici, 16-bitna zvučna kartica te, svakako tipkovnica i miš. Uz to, u 4 16-bitna ISA i 2 PCI podnožja možete ugraditi TV karticu sa prijamnikom, dodatni disk, modem, M-PEG karticu .... i sve to uredno otplatiti leasingom ili kreditom na 36 mjeseci. Na žalost, ne i kod nas u Hrvatskoj.

PC - multimedija na vašem stolu

PC na djelu

Naravno, složit ćete se s tvrdnjom kako je uz svu volju i kupljeni software, potrebno računalo koje će odgovoriti svim vašim potrebama. I zato, umjesto da odgovaramo pojedinačno na vaša pisma i opisujemo kakvo računalo kupiti, gdje ga kupiti, koje su mu karakteristike.... otvaramo novu rubriku. Prvo je na redu multimedijalno računalo "naoružano" najnovijim AMD-ovim procesorom pomalo neobičnog naziva AM5X86-P75-133.

AM5X86-P75-133 je zapravo 133 megahertzna verzija procesora 486 kojim AMD konkurira skupljim Pentium procesorima (koliko uspješno, pogledajte test brzine). Procesor se nalazi na PCI matičnoj ploči (koja podržava Plug and Play način rada) s s ugrađenim paralelnim i serijskim portovima te E-IDE kontrolerima što značajno doprinosi pouzdanosti i brzini prijenosa podataka a i "štedi" jedno mjesto za karticu.

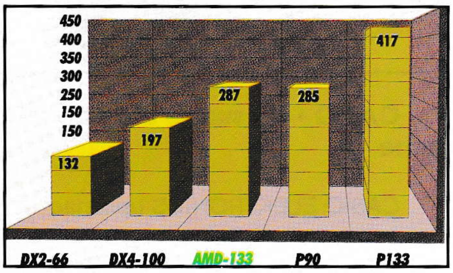
U sklopu računala je 15" monitor što je danas gotovo postalo standardom. Podešavanje svih parametara slike na monitoru vrlo je jednostavno i precizno. Računalo posjeduje CD ROM četverostruke brzine i ima ugrađenu dugmad za upravljenje s audio tj. "glazbenim" CD-ovima pa stoga ne trebate izlaziti iz programa da biste poslušali glazbu.

Ugrađena je i S3 TRIO video kartica nove generacije sa 64 bitnim grafičkim procesorom/akceleratorom i hardverskim dekompresorom M-PEGa (za video reprodukciju!!), koja daleko nadmašuje staru, pomalo umirovljenu S3 806 (da ne govorimo o TRIDENTICI 8900 bez grafičkog akceleratora).



Software koji dobijete s karticom omogućava i neiskusnom korisniku da vrlo jednostavno odabere rezoluciju i broj boja u Windowsima što je vrlo bitno jer neki programi za normalan rad zahtijevaju specifičnu rezoluciju i određen broj boja. Za one koji uvijek žele nešto novo, tu je tipkovnica koja ima ugrađene dodatne tipke za Windowse 95 dok je miš Microsoftov, ergonomski i nepogrešivo kvalitetan.

Posebno su nam se svidjeli bas refleksni zvučnici s ugrađenim pojačalom i transformatorom za napajanje. Dovoljno su glasni za teroriziranje dosadnih susjeda iako čovjek uvijek pomisli kako bi



Usporedni test procesora izmjeren sa SI (DOS 6.2) i SYSInfo (Norton Utilities). Rezultati mogu odstupati ovisno o podešenosti matične ploče.

mu još kojih stotinjak Watta dobro došlo za "pravi ugođaj". Obzirom na naša iskustva, možemo ustvrditi kako je kvaliteta zvuka vrlo dobra za što su svakako najbitniji zvučnici ali i kvalitetna konstrukcija i izvedba zvučnih kutija. Zvučna kartica Expert Media nije ništa specijalno ali s obzirom na cijenu od par stotina kuna, dobivate sasvim solidnu karticu koja je 100% kompatibilna sa Sound Blasterom. Ono što smatramo nedostatkom Expert Media zvučne kartice je to što uz nju dobivate prilično siromašan softwaerski paket.

Posebno su nam se svidjeli bas refleksni zvučnici s ugrađenim pojačalom i transformatorom za napajanje. Dovoljno su glasni za teroriziranje dosadnih susjeda iako čovjek uvijek pomisli kako bi mu još kojih stotinjak Watta dobro došlo za "pravi ugođaj".

Smatramo da je "kostur" konfiguracije (video kartica, matična ploča, monitor) vrlo sretno odabran za kućnu primjenu, osobito ako pri tom mislimo na igre i multimediju. Za sve one koji žele nešto više, sljedeća stepenica u odabiru računala bila bi matična ploča P133 (sa istom karticom i monitorom) za koju ćete morati izdvojiti veću količinu novca. Postojećih 8MB memorije zadovoljava rad sa 90% aplikacija dok ćete za komotniji rad sa složenijim aplikacijama trebati nadograditi dodatnih 4 ili 8 MB memorije.

Na kraju, za sve one koji upravo planiraju kupiti računalo, napominjemo kako cijena i nije nešto što će vas šokirati. Naime, kompletno računalo ne stoji više od 8.814 kn, što je, morate priznati, sasvim zadovoljavajuće.

Računalo ustupilo poduzeće *"Edinkom", Ožegovićeva 19, Zagreb, tel. 2334-528, 2338-224, 2330-997*

T.M.



Performa 630 - kućno računalo

MACINTOSH Performa 630

Apple Macintosh računala još od njihovog nastanka prati glas najkvalitetnijih, ali i najskupljih osobnih računala. Stoga su kupci ovih računala bili najzahtjevniji korisnici koji su za svoj novac željeli i vrhunsku opremu. Tijekom 1995. Apple je uspio u svoj proizvodni program uvrstiti računala nižih cijena - serije Performa, namijenjena kućama, školama i malim tvrtkama. Što se tada dogodilo? Nastala je jagma za tim računalima, prvo u Americi i Kanadi, a potom i u Japanu - domovini elektronike, gdje je samo tijekom 1995. prodano za 50% više Apple Macintosh računala nego prethodne godine, a Apple se učvrstio na prvom mjestu po prodaji. No, da li je i zaradio? I je i nije, jer utrka s drugim proizvođačima bila je dobijena, ali uz visoku cijenu nezadovoljstva unutar vlastite korporacije. U Appleu su uvidjeli da im se ipak ne isplati više prodavati tako jeftina računala te u veljači 1996. donose odluku da se zadrži kvaliteta i usluga, ali da se cijene linije Performa povećaju za nekih 12% uz reduciranje ukupnog broja modela. Kako su Performe bile u jednom trenutku čak jeftinije od najjeftinijeg "tajvanaca", toj odluci izgleda nema ekonomskog prigovora. U Hrvatskoj ih sada još ima u ograničenim količinama i zasad im je cijena još uvijek niža negoli u Njemačkoj jer su pedantni Nijemci već uredno ukalkulirali svojih 12%. Pogledajmo što je to Apple nudio uz



tako nisku cijenu. Apple je u Performu 630 ugradio standardnu LC630 ploču na 66 MHz. Računalo dolazi s 8 MB RAM memorije, što je dovoljno skoro za sve igre ili programe, a ta se memorija može proširiti do 52 MB. Ugrađen je hard disk od 350 MB, što je dovoljno za igre ili male tvrtke. Ugrađen je i Apple CD dvostruke brzine. Sam stroj je opremljen i mrežnom Loca/Talk karti-



Poznata Mac računala danas se mogu naći na najrazličitijim mjestima. Tu su i knjižnice za omladinu u kojima ovo računalo služi za edukaciju i igru.

com i mrežnim softverom. U stroju je i 8-bitna kartica za kvalitetan zvuk zajedno s izlazom zvuka za pojačalo, zvučnike ili slušalice, ulazom za mikrofon. I to nije sve. Sustav je najnoviji Macintosh OS 7.5.1 na hrvatskom jeziku s preko 800 stranica uputa, također na hrvatskom.

Uz najnoviju isporuku Performi 630 sredinom veljače se pojavio dodatno i poklon paket od 9 CD naslova!

U Performu 630 se može dodatno ugraditi i TV/Video kartica (nije uključena u akcijsku prodaju). Jasno da je televizor jeftiniji, ali se uz tu karticu dobivaju i programi za skidanje TV slike kao fotografije, ali i čitavih inserata, što omogućava uvodno upoznavanje s TV i VIDEO kompjutorskom tehnologijom. Grafika u toj konfiguraciji je najbolja od najboljih. Monitor je Apple 14" RGB koji dolazi samo sa Sony trinitron cijevi. Sony trinitron monitori (a i televizori) već duži niz godina predstavljaju vrhunske monitore u svijetu, a u kombinaciji s Apple tehnologijom dobili su sve moguće preporuke renomiranih časopisa. Izuzetno oštra slika, zaštita od zračenja, uz mali utrošak električne energije (stoga i malo rasipanje topline) je upravo ono što biste trebali staviti pred sebe u svome domu.

Šećer na kraju. Uz najnoviju isporuku Performi 630 sredinom veljače se pojavio dodatno i poklon paket od 9 CD naslova:

Grolier multimedijska enciklopedija

3D Atlas svijeta, s aerofoto snimkama zanimljivih područja

Myst, najbolja igra 1994. godine. Trebam li još što reći?

The Deadalus Encounter (na 3 CD-a), uzbudljiva SF igra s prekrasnom Tiom u glavnoj ulozi. Za one koji obožavaju satima upucavati svemirce poruka: dečki, gledajte malo i Tiu.

Snoopy CD, učenje jezika i pojmova na stranim jezicima

Asterix, još jedan CD gdje, uz Gale i Rimljane, vi učite strane jezike, iako se oni uglavnom udaraju i to najviše po glavi



Concerware Personal Edition, program za snimanje glazbe, reprodukciju i pisanje nota; jasno ako znate što su note

Rock, Rap 'n Roll CD, mali miks već spremljenih glazbenih brojeva

Making Music CD, učenje komponiranja za malu, malu djecu. Po američkim cijenama sam taj paket košta oko 2000 kuna. Kad se sve zbroji (dakle, originalno Apple Macintosh računalo + najkvalitetniji monitor + ugrađeni CD + ugrađeni zvuk, mreža, hrvatski sustav + poklon paket) i pogleda se veleprodajna cijena u Hrvatskoj od 7739 kuna i vama je jasno da Apple tu i nije imao baš neku zaradu.

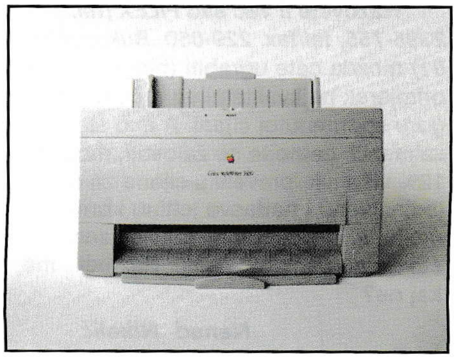
Nazovete li već sad *FILEX (tel. 2395-755, tel/fax. 229-050, Bukovačka 81)* možda ćete ugrabiti (bingo) i vi svoj primjerak najkvalitetnijeg računala po gore spomenutoj cijeni. A ako ste zakasnili, nemojte se žalostiti, možda i 12% više nije prevelika cijena za ovu jedinstvenu i nadasve jeftinu konfiguraciju. A i Apple bu nekaj više zaradil, što mene osobito veseli. Razmete me, kaj ne?

Nenad Nikolić

Pisači

Kupili smo računalo i navalili na igrice koje smo dugo gledali kod prijatelja. I što sad? Nakon nekog vremena prošli smo sve nivoe, upucali sve aliene, oslobodili princeze, osvojili zlato i kredite... i na kraju je pisalo samo GAME OVER. Ali računalo nije samo za igru, ono je puno više od igraće konzole i potrebno je iskoristiti njegove mogućnosti za dugotrajniju i uzbudljiviju zabavu od napucavanja svemirskih čudovišta. Predlažem jednu originalnu i vrlo popularnu igru - zarađivanje pravog novca. Da biste do toga došli, potrebno je pročitati puno knjiga i raznih Helpova, ali i iskoristiti razne dodatke računalu koji pomažu da iz njega izvučemo najviše. Prvi takav dodatak je PISAČ.

Pisač spada u tzv. periferne uređaje. To znači da to nije uređaj koji se ugrađuje u računalo, već se kabelom za prijenos signala povezuje s njim. Danas neka specijalizirana računala imaju i pisač ugrađen u sebi, ali o tim pisačima ovdje nećemo govoriti (mada takva računala viđamo svuda oko nas, primjerice, kase u samoposluživanjima, medicinski uređaji za npr. analizu krvi). Da bi pisač radio, potrebno je da računalo i pisač budu povezani kabelom i da se međusobno prepoznaju. To prepoznavanje vrši specijalizirani softver (koji se na čistom hrvatskom zove drajver) koji se mora na neki način instalirati. Kod boljih pisača postoji znatni elektronički sklop u samom pisaču koji pomaže njegovu radu, a čija radna memorija danas dostiže i do stotinjak megabajta. Pored toga danas se u najskuplje pisače ugrađuju i hard diskovi velikih brzina i kapaciteta za pohranjivanje raznih pisama (vrsta slova - fontova). Pisača danas ima više vrsta pa je teško odlučiti se pri kupnji. No, treba dobro promisliti, a možda vam pomognemo i mi ovim tekstom. Prvo je potrebno znati čemu će služiti vaš pisač. Pisači, kao i računala, mogu služiti u razne svrhe - za pisanje dopisa (kao pametni pisaći stroj), za ispis raznih baza podataka i knjigovodstva, za blagajnu u kafiću, za ispis crteža i nacrta, za ispis na višeslojnom papiru u nekoliko primjeraka odjednom, za ispis u boji, za grafičku pripremu, za ispis elektrokardiograma. Ipak pogledajmo koje vrste pisača dolaze u obzir za našu kućnu upotrebu ili u kakvom manjem uredu. Postoje 3 osnovne vrste pisača: iglićasti, ink-jet (pljuckaju tintu) i laserski. Svi oni imaju mogućnost ispisa u boji i u raznim formatima. Iglićasti pisači dolaze najčešće sa 9 i sa 24 iglice. Ovi s više iglica daju ljepši ispis, ali su i skuplji. Pišu tako da im računalo softverski zada polje točkica koje iglice po određenom rasporedu ispisuju (za svako slovo drugačje) i to na način da se udari ili ne udari točkica. Pisač u svoju memoriju uzima dio teksta, ispiše ga, prazni tu memoriju, puni ga drugim dijelom teksa, ispiše ga, ponovno isprazni i tako u nedogled. Prednost je tih pisača što ispisuju putem danas najjeftinijeg medija, a to je traka s tintom. Takva traka malo košta, a može dulje vrijeme (i sve blijeđe, i blijeđe,...) pisati. Nakon toga se ili premazuje posebnom tintom ili baca i stavlja nova. Tinta kojom je traka namočena sadrži mazivo ulje, tako da se iglice podmazuju kako ne bi uslijed trenja i velike brzine pukle. Iglice se mogu slijepiti i uslijed prljavštine pa ih je potrebno povremeno očistiti alkoholom, a zatim podmazati s par kapi posebnog ulja. Ako iglica pukne, tada na tom mjestu na papiru ostaje uvijek bijelo (jer više ne udara preko trake u papir) i tada se mora cijeli snop iglica (tzv."glava") zamijeniti. Ta "glava" je relativno skupa pa ako je printer star, možda je bolje nabaviti novi. Moguć je ispis u boji pomoću višebojne trake, ali za to treba imati nešto pametniji (čit. skuplji) pisač i kompjutorski program. Prednosti su ovog pisača što pored niske cijene ima i mogućnost ispisa na višeslojnom samokopirnom papiru (ili papiru s indigom). Pored toga standardna oprema ovih pisača uključuje i beskonačnu traku koja vuče papir pomoću perforiranih rupica na njegovim rubovima (traktor) pa se može ostaviti cijela kutija papira koju će pisač polako ispisati npr. preko noći. Nedostaci su što je pisač spor, ima relativno najružniji ispis u odnosu na sve ostale tipove pisača i što je, uslijed mehaničkog načina udaranja iglica u papir preko trake s tintom, bučan u radu. Kod starijih tipova ove porodice pisača postoje i ograničenja u broju različitih tipova pisama (fontova) koje





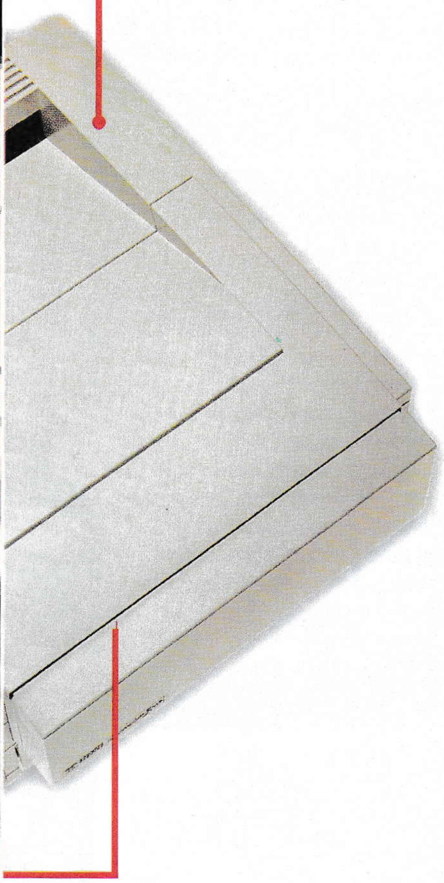
Kontrolna ploča
Većina laserskih pisača imaju LCD (Liquid Cristal Display) koji vam govori o nedostaku papira u pisaču i drugim greškama. Ovaj printer nam sve ovo govori pomoću LED (Light Emitted Diode).

Toner Cartridge
Laserski pisač koristi toner sličan fotokopirnim aparat
zamijeniti.

mogu ispisati.

Danas puno popularnija porodica pisača su ink-jet pisači. Pišu tako što računalo softverski kontrolira izbacivanje mlaza iz mlaznica (rupica) koje se nalaze na dnu male kutijice (cartridge). U toj kutijici nalazi se spužva natopljena tintom. Kutijica ima i mali elektronički dio koji daje završni signal da li da se rupice otvore (tinta curi i piše crno) ili ne (tinta ne curi i ostaje bijelo). Kod nekih pisača i računala moguće su čak i nijanse sive boje jer je softverska kon-

Laserski pisač
Laserski pisači su pouzdani, tihi i relativno jednostavni za upotrebu, ali su i prilično skupi.



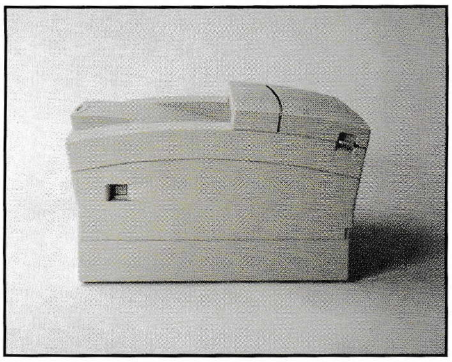
ima (punjen tintom), a vrlo ga je jednostavno

trola i to omogućila. I ovdje pisač uzima paket po paket teksta i može ispisati tako cijeli spremnik, koji obično sadrži 100 listova. U novije doba ta se tinta u kutijicama nalazi u posebnim malim plastičnim prozirnim spremnicima (ink-tankovima), tako da se elektronika ne baca, već se, kad se isprazne, mijenjaju samo ti spremnici. Spremnici mogu biti i s tintom u boji i s crnom tintom o čemu ovisi kako će pisač pisati. Ispis ovisi i o papiru na koji se piše jer se tinta na različitim vrstama papira različito upija i razlijeva. Najbolji rezultati i najoštrije sike su na glatkom i punijem papiru ili čak plastičnoj bijeloj foliji. Dobre su strane ink-jet pisača nadasve lijep ispis, umjerena cijena, tihi su u radu, jednostavno se njima rukuje i malo se kvare jer nemaju složenu mehaniku i elektroniku. Servisiraju se tako što se čiste alkoholom u području neposredno ispod ink-jet spremnika jer tamo ponekad kapne tinta i zalijepi na sebe prašinu, a zatim se lagano podmazuju mehanički dijelovi. Punjenje tinte za ink-jet pisače skuplje je od trake za igličaste pisače.

Najskuplji pisači su laserski. Da bi se oni razumno koristili, potrebno je nešto znati o njihovom radu. Osnovno je da oni usisavaju u svoju memoriju kompletan dokument koji ste im dali na ispis. Ako je dokument dugačak ili ima mnoštvo crteža i raznih tipova pisama (fontova), to očitavanje često zna potrajati duže, a ako je dokument prevelik, pisač jednostavno otkaže poslušnost. Stoga je za brze ispise velikih i kompliciranih dokumenata potreban laserac s mnogo memorije, što svakako niste namjeravali kupiti. Osnovno je pravilo za brzi ispis na lasercima da se ispisuje stranica po stranica dokumenta i da na jednoj stranici ne bude previše različitih tipova slova. Pored toga laserski pisači se razlikuju i po tome imaju li tzv. Post Script (poseban softver za kontrolu ispisa) ili ne, što je izuzetno važno u grafičkoj pripremi. Oni koji imaju Post Script omogućavaju ispis uvećanih objekata ali tako da rubovi slova ili crteža ne dobiju zubce, već ih Post Script na neki način izglađuje. Laserci imaju i jasan ispis na paus papir ili prozirne specijalne folije, što omogućava da kod kuće izvršite kompletnu grafičku pripremu i odnesete paus ili folije izravno u tiskaru na izradu ofset ploča. Stoga je laserski Post Script pisač osnovno sredstvo za kućnu grafičku pripremu. Laserski pisači su skuplji od igličastih i ink-jet pisača, njihov toner (plastični spremnik kemikalije za ispis) je skuplji, ali sve to nadoknađuju ljepotom ispisa.



I što sad, koji pisač nabaviti za kućnu upotrebu? Ako stvarno nemate novca, prvi korak je da nabavite neki





rabljeni i jeftini igličasti pisač. Kad vam počne zujati, cvičati i brundati po kući, shvatit ćete zašto se bivši vlasnik iskreno radovao kad vam ga je prodao uz ekstra popust. Ako pišete preko 100 virmana ili carinskih višekopirnih naloga dnevno, onda ćete ga uzeti za posao jer to jedino možete smisleno uraditi na tom pisaču. Ako ne pišete baš 100 virmana dnevno, već ste spremni za ljepotu i mir u radnom prostoru ispuniti vaših par virmana rukom, tada treba uzeti ink-jet pisač za posao i za kuću. Ako patite na boju, možda si možete priuštiti i onaj u boji. Oni u formatu A3 su barem 3 puta skuplji od onih u A4 i ne kupujte ih bez veće potrebe. Knjigovodstvo se može namjestiti da se ispisuje po dužoj stranici A4 papira jer neki pisači mogu okrenuti sliku. Za ispis dokumenata, pisama, crteža nema nikakvih problema. Ako imate višak novca ili ambicija da se bavite kućnim izdavaštvom, tada nabavite laserski pisač. Kvalitetni laserci su često skuplji od samih računala pa prije odluke ipak malo promislite jer jeftinih, a kvalitetnih laseraca nema.

Što preporučiti od pisača na našem tržištu? Kako sam emocionalno i poslovno vezan uz Apple Macintosh, ništa vam drugo i ne peporučam. Ako ste slučajno nabavili neko drugo računalo, tada uzmite neki Epson za igličasti, a neki HP za laserski i ink-jet pisač i vjerojatno nećete pogriješiti. Veloprodajna cijena za Apple pisače su 2000-3000 kuna za igličasti i ink-jet, a 6000-10000 za kvalitetniji laserski pisač. Apple pisači, na žalost (osim nekih laserskih), ne idu na druga računala osim na ona s Apple Macintosh operativnim sustavom, ali zato u ispisu ne morate brinuti o hrvatskim ili nekim drugim slovima jer ispisuju baš sva, od hrvatskih do arapskih, ruskih ili kineskih.

Sve informacije možete dobiti nazovete li FILEX (tel. 2395-755, tel/fax. 229-050, Bukovačka 81)

Nenad Nikolić



Nivo 17: Hole in Ten



Za početak postavite blokera.

Treba staviti blokera da vrati ostale leminge na drugu stranu. Stavite mu padobran. Kad prvi leming dođe do blokera, neka iskopa rupu ispod njega (s kopačem). Bloker će pasti dolje i kad dođe do prve prepreke neka samo kopač iskopa taj dio i neka uđe u kućicu.



Sada s ravnim kopačem počnite kopati, a u međuvremenu blokera promijenite u padobranca.



Bivšeg padobranca sada promijenite u ravnog kopača.

Nivo 15: The M-A-Z-E



Neka skretničar skreće na lijevu stranu, na teleportera, pa će sve leminge prebaciti na drugu stranu, gdje trebate staviti skretničara koji skreće na desno. Kad skrene prvi leming, trebate staviti skretničara da skreće ulijevo, a nakon toga trebate staviti kopača. Čim kopač otkopa dio puta u ravnini kućice,stavite skretničara da skreće na lijevu stranu pa da leminzi nađu spas u svojoj kući.

Nivo 18: Corkscrew Digger





Tu trebate koristiti samo skretničare i rudare. Čim prvi leming izađe iz kutije, stavite rudara da radi svoj posao. Kad dođe do kraja, stavite skretničara. Kad skrene idući leming, stavite ponovno rudara, a kad dođe do kraja stavite ponovno skretničara, i tako sve dok ne uđu u svoju kućicu.

Nivo 16: Down the Middle We Go



Prvim lemingom napravite stepenice...

Staviti skretničara da skreće na lijevo, onda na desno, pa desno i, na kraju, opet desno. U kuli, na križiću, treba staviti kopača da kopa prema dolje. Prije nego se stavi drugo skretanje, treba ubrzati izlazak ostalih leminga jer će se u protivnome ostali leminzi ubiti.





... zatim postavite tri skretničara, a potom u sredini tornja uključite kopača.

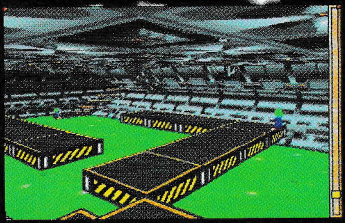
Nivo 19: Attack of the Fifty ft. Lemmings





Morate staviti da leminzi skreću ulijevo. Onda trebate staviti da skreće lijevo čim padne na niži nivo, a onda treba skrenuti opet lijevo da biste tada mogli upotrijebiti kopača. Staviti skretničara ulijevo, pa opet ulijevo i onda udesno. Kad siđe još kat niže, trebate staviti da skreću udesno da bi ušli u hodnik na desnoj strani. Stavite rudara da počne kopati prema dolje i na kraju treba staviti da skretničar preostale leminge skreće ulijevo, prema kućici.





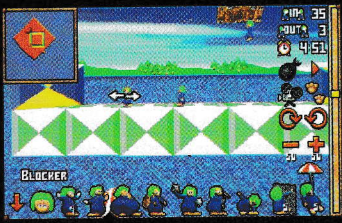
Stavite skretničare...



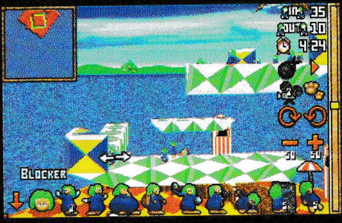
...stavite skretničare i graditelje.

Stavite da skretničar skreće desno i potom lijevo. Mora ponovno skrenuti lijevo, a onda stavite graditelja da radi stepenice. Na kraju stavite skretničara da skreće udesno.

Nivo 20: Alilemm is



Postavite blokera (1.) ...



... a potom ponovo blokera (2.).

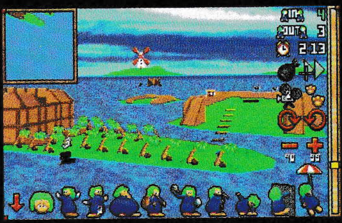
Kad izađe prvi leming, trebate staviti blokera da ih vraća na drugu stranu, a kad siđu na niži nivo opet stavite blokera da krenu u suprotnom smjeru i uđu u kućicu.

Nivo 22: Which Exit ?



Nivo 24: Fore!

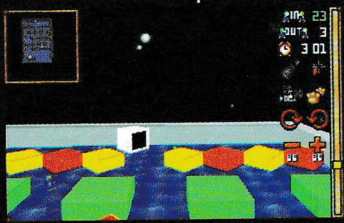
Kad doskoči prvi leming na drugi otok, stavite odmah skretničara i potom stavite rudara da počne kopati. Čim prođu i dođu u ravan s kućicom, stavite skretničara i na samom rubu stavite graditelja da sagradi stepenice. Stavite na Virtual leminga. Kad uđe u rupu i skrene, upotrijebite skretničara da ostale leminge skreću lijevo. Na samom kraju, čim izađu leminzi iz rupe, stavite na rub da graditelj sagradi stepenice.

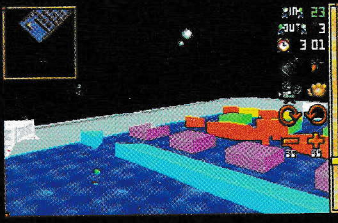


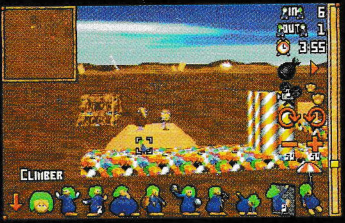


Nivo 25: Breakout

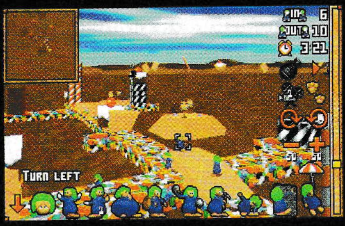
Kad izađe prvi leming, trebate staviti skretničara ukoso lijevo, a nakon toga stavite bombardera da prokopa prolaz ostalima. Kad sljedeći leming prođe crvenu kocku, stavite ponovno bombardera da prokopa prolaz leminzima, a čim dođe do kućice stavite skretničara da skreće prema kućici.







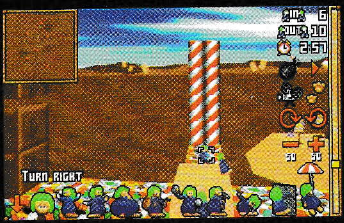
Promijenite lemige u penjače, a zatim...



...kliknite na skretničara (ulijevo), pa ...

Nivo 21: Jelly Climber

Svim leminzima trebate staviti da postanu penjači. Na prvom križanju stavite skretničara da skreće ulijevo, a kad teleporter prebaci prvog leminga, trebate na prvom križanju staviti skretničara da skreće udesno.

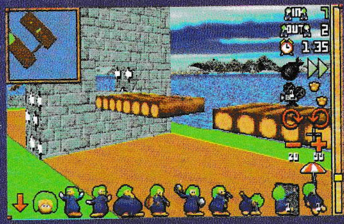


...onda još jednog skretničara (udesno).

Nivo 23: This is the Army

Stavite na istog leminga da bude penjač i padobranac. Kad pređe na drugu stranu zida, čekajte da se okrene i kad dođe blizu zida, stavite kopača da kopa ravno. Leminzi će se popeti ako stavite graditelja da napravi stepenice, a čim prijeđu na drugu stranu stavite bombardera da odbroji svoje vrijeme. Čim krenu do zelenog zida, na drugoj strani, stavite graditelja da gradi stepenice i na samom kraju stavite rudara da iskopa rupu do kućice.

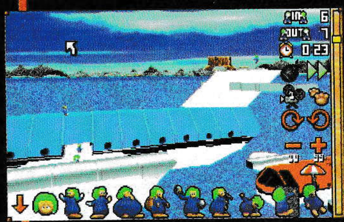






Nivo 26: Lemmhanger

Stavite graditelja da radi stepenice kad se približi prepreci (zadnji dio zrakoplova), a kad budu gotove, stavite da skreće leminge udesno. Iznad prolaza u zrakoplovu stavite skretničara ulijevo, a kad prvi leming siđe s leđa zrakoplova trebate staviti blokera. Stavite Virtual leminga i uključite skretničara da skreće prema desno. Kad se spuste leminzi na drugi zrakoplov, odmah stavite skretničara ulijevo i graditelja da radi stepenice. Uključite skretničara udesno. Stavite kopača da kopa, kopa i kad padne na niži nivo, stavite blokera.





Nivo 27: Follow the Yellow Brick Road

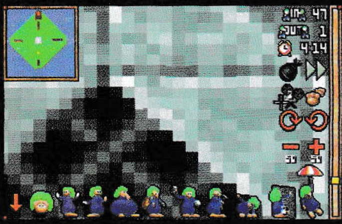






Čim izađe prvi leming stavite blokera, tako da se vrati drugi leming. I iza njega stavite blokera kad dođe do vode. Prvog blokera pretvorite u bombardera, a odmah iza njega i drugog, a sljedeći leming neka postane graditelj. Kad se popnu i ostali leminzi, stavite kopača da kopa prema dolje (može kopati samo na žutim kockicama, a nikako ne na crevenim i ljubičastim). Upotrebljavat ćete skretničare i kopače, a na kraju ćete doći do same kućice.

Nivo 28: All Around the Watchtower



Kad skrene prvi leming lijevo, trebate na samom početku zida staviti kopača prema dole, a za one koji skrenu desno trebate staviti bombardera da bi se mogli vratiti, a ne ostati zablokirani između dva zida. Čim se prvi leming počne vraćati, stavite ga kao blokera, a kad prvi leming skrene prema kućici, stavite da kopač prokopa zid koji ih dijeli od kućice.

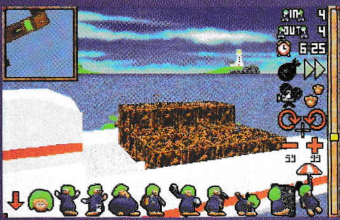


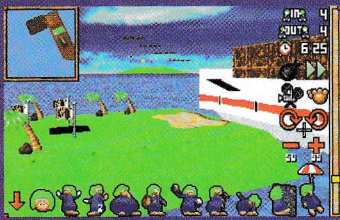


Nivo 29: Land Ahoy



Prvo će skočiti leming na brod i kad uđe u brod, stavite da ostali leminzi skreću udesno. A kad skrene idući leming iza drugog zida, morate staviti da leminzi skreću desno. Kad izađu iz unutrašnjosti broda, trebate staviti kopača da prokopa put ravno, a kad ga prokopa još jednom stavite kopača da kopa ravno da bi poslije toga graditelj sagradio stepenice do svoje kućice.





Nivo 30: Tooten Lemming



Odmah stavite kopača da kopa prema dolje, kasnije stavite skretničara udesno, a onda stavite skretničara ulijevo. Stavite ponovno skretničara udesno i čim leminzi prođu piramidu stavite skretničara lijevo, a nakon toga stavite graditelja da radi stepenice. Kad leming dođe u ravan svoje kućice, stavite skretničara ulijevo i na kraju odmah stavite graditelja da sagradi stepenice do kućice.





Nivo 32: Dot to Dot

Kod ovog nivoa trebate imati strpljenja, a možete ga završiti vrlo lako i to tako da pratite samo brojeve kocaka tj. njihovo kretanje (1-12). Ovdje koristite skretničare i graditelje. Poslije dvanaeste kocke trebate staviti graditelja i u svojoj ste kućici.

Nivo 31: A Head Above the Rest

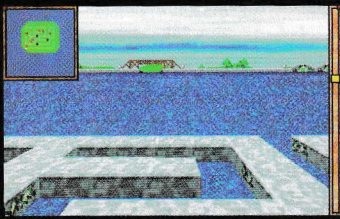


Kod ovog nivoa morate samo prolaziti kroz tunele. tako da upotrebljavate Virtual leminga i stavljate samo skretničare. Dvaput ćete morati iskoristiti kopača i jedanput graditelja. Morate doći na sam vrh, a na kraju trebate staviti samo skretničara ulijevo da bi ostali leminzi došli do kućice.





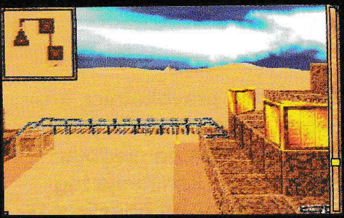
Nivo 33: Shadow Maze



Odmah morate staviti skretničara ulijevo, a kad padne leming na niži nivo, stavite skretničara da skreće na desno. Čim ode na sljedeći nivo, morate staviti skretničara ulijevo, pa udesno i skretničara ulijevo. Na kraju stavite samo skretničara ulijevo, prije nego leminzi nađu spas u kućici.

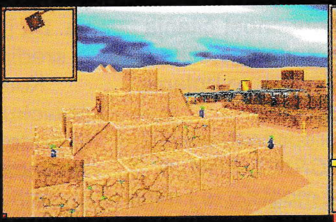


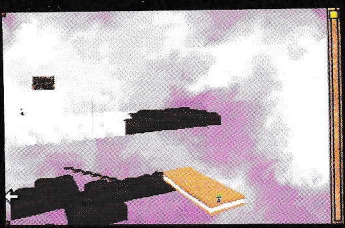




Nivo 34: Oh No! More Pyramids!

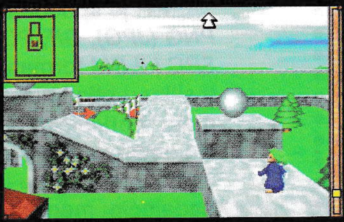
Odite kroz tunel i kad izađete iz njega stavite skretničara udesno.Odmah stavite kopača da kopa ravno i iza toga opet skretničara udesno. Opet skrenite udesno i onda u lijevo, a nakon toga stavite ponovno skretničara udesno. Graditelja stavite da pomoću stepenica pređu leminzi preko zida koji sam skreće i onda stavite skretničara u lijevo. Prije nego uđete u kućicu morate staviti rudara da iskopa put.



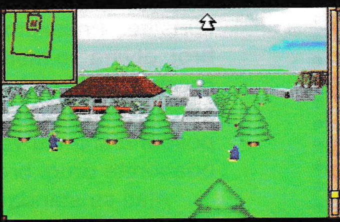

Nivo 35: Chocolate Drop

Prvo stavite skretničara desno da leminzi padnu na keks, a onda stavite blokera da biste, čim siđu na čokoladu, mogli staviti skretničara ulijevo. Na kraju te čokolade morate staviti graditelja da radi stepenice do druge čokolade i poslije toga odmah stavite kopača prema dolje, da siđe i na zadnju čokoladu. Stavite skretničara ulijevo na kraju opet ulijevo. Do same kućice još morate napraviti stepenice s graditeljem.

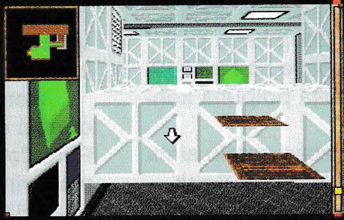


Nivo 37: Garden Maze

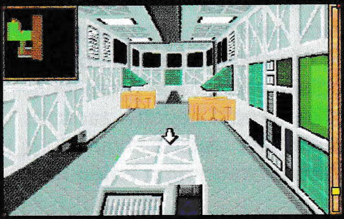
Čim dođe do borova, stavite skretničara udesno, a kad dođe do zida gdje nema borova stavite skretača ulijevo. Prvog leminga kliknite da bude penjač, da se popne na zid, a kad se popne odmah ga stavite kao kopača prema dolje. Penjač će se popeti na zid, a kad se bude vraćao, stavite kod drugog bora bombardera da može eksplodirati i napraviti stepenice za ostale leminge. Čim se popne prvi leming, stavite skretničara ulijevo i na kraju, na samom ulazu, stavite još jednog skretničara ulijevo.



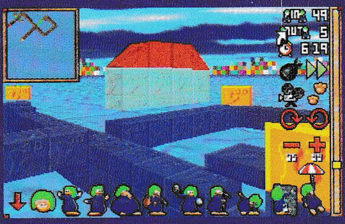

Nivo 36: Lemlab



Stavite skretničara ulijevo između kutija, a nakon toga stavite graditelja da se popne na zid. Kad siđu, odmah morate staviti skretničara da skreće ulijevo i onda morate prokopati kutiju sa kopačem. Čim se bude vraćao s druge strane, morate također staviti kopača da prokopa i drugu kutiju i na ravnini ulaza u tunel, koji vas vodi na viši kat, prema kućici, trebate staviti skretničara udesno.





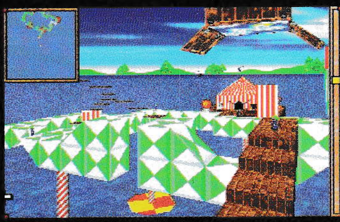



Nivo 38: Play Time

Prvo trebate staviti kopača da kopa zid koji ga sprečava da ide dalje, ali morate odmah brojati koliko je leminga izašlo iz kutije. Čim ih izađe trinaest, morate staviti da ostali izlaze još brže (pomoću ikonice koja pokazuje plus i minus, stavite na 99 leminga). Kad prvi leming napravi krug, morate staviti kopača ravno da biste mogli ići dalje, a odmah iza toga trebate staviti još jednog kopača ravno da može prokopati zid, a čim skrene prema velikom drvetu, stavite penjača da bi on odmah iza toga prokopao s kopačem prema dolje drvo i put ostalim leminzima do kućice.

Nivo 39: Stilt Walkers

Odmah stavite skretničara da skreće ulijevo na prvi puteljak, a poslije toga stavite graditelja da radi stepenice. Kad prvi leming siđe sa stepenice, stavite ga kao skretničara i odmah iza toga stavite graditelja da radi stepenice. Stavite samo skretničara udesno i na kraju skretničara ulijevo pa u kućicu.




Nivo 40: King Coder is Tomb

Pustite da leminzi idu svojim putem, a kad dođu do tunela, trebate staviti skretničara da skreće u tunel prema desno. Čim izađe iz tunela prvi leming, stavite ponovno skretničara udesno, a kasnije, kad dođete oko dva kata više, vidjet ćete da ispod vas nije do kraja ispunjeno kamenjem pa tu počnite kopati kopačem prema dolje. Leminzi neka idu dalje svojim putem i kad dođu još dva nivoa više, trebate staviti skretničara udesno i na samom kraju morate staviti još skretničara desno i prije nego što uđete u kućicu trebate staviti skretničara ulijevo.

Predstavljmo: Amiga - Personal Paint 6.3

Grafika na 1001 način

Personal Paint (nadalje P.P.) je program za one koji se žele baviti 2D grafikom, animacijom, a i poneki efekt za obradu slike uvijek dobro dođe. Ako još uz to možete koristiti virtualnu memoriju (bez MMU), a možete, uspješan rad je zagarantiran.

Svestranost ovog programa je ujedno i njegova najveća prednost.

Za razliku od sličnih programa istog tipa, od kojih je najpoznatiji DeLuxe Paint, P.P. nam nudi mogućnost čitanja više grafičkih formata, snimanje slike u istima, kvalitetno manipuliranje bojama i razne filtere za obradu slike.

P.P. je sposoban prepoznati slike u *PNG (JPG), GIF, PCX, CRYPT, PBM, C SRC i ILBM* formatu, a moguće je i nimiti sliku u bilo kojem od navedenih formata. Korisničko sučelje je uobičajeno. Na desnom dijelu ekrana nalaze se alati i paleta, a na vrhu je naslovna linija s padajućim menijima. Zbog bolje preglednosti slike, moguće je sa F9 i F10 isključiti iste te se dobija potpuna kontrola slike.

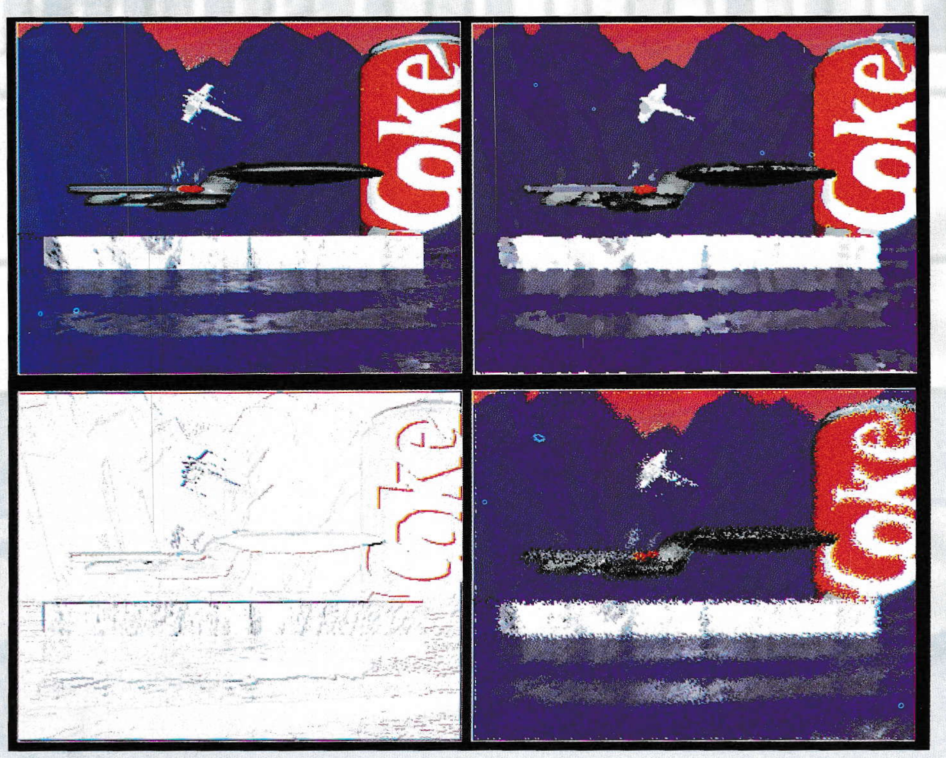
Krenimo redom. Iznad samih alata ponuđeno je 7 oblika kursora, (krug, kocka, križić...) kojima je moguće crtati. Tu se nalazi i broj "1" koji označava broj isječka (*BRUSH*) kojeg trenutno koristite. Pritiskom desne tipke miša na broj, otvara se meni od ukupno 9 brush-a. Dakle, ako režete sliku i sprémate dijelove, nije potrebno svaki posebno snimati već je dovoljno da odaberete drugi broj.

Alati su standardni: freehand (isprekidana krivulja), mišem crtate linije bez ograničenja u smjeru po načelu "kud ja mišem, tud on bojom". Zatim ravne crte, kvadrati, pravokutnici, krugovi, kružnice... Alate koristite pritiskom lijeve tipke miša na njegovu ikonu, dok parametre korištenja tog alata (ako ih ima) dobijate pritiskom u desno oko miša. Npr. ako ste odabrali alat za izradu pravokutnika, desnom tipkom dobijate odabir, da li će pravokutnik biti samo okvir ili ispunjen. Ako ispunjen, onda na koji način: jednobojno, preljevom boja ili nekim od brusheva. Da li će preljev ići s lijeva na desno, iz sredine, s vrha, itd.

Kod sprej-alata moguć je odabir pravokutnog ili kružnog oblika spreja, te podešavanje površine koju njime zahvaćamo. Također numerički možemo unijeti broj, kojim određujemo gustoću spreja.

Kod pisanja teksta podržani su standardni Amigini bit-map fontovi, te se po odabiru fonta pokazuje njegov izgled, tako da uvijek znamo čime pišemo.

Ikona u obliku šrafirane kocke nam donosi razne filtere za obradu slike. Ponuđeno je 55 filtera u raznim verzijama. Primjeri nekih od filtera vidljivi su na slici 1 (dolje). Gornja lijeva slika je original, gornja desna je obrađena filterom vodenih boja, donja lijeva filterom *EMBOS*, a donja desna filterom *RANDOMIZE*. Ako želite, možete i sami izraditi svoj filter, ali mu tada morate odrediti oko 30 parametara pa se stoga ne preporuča korisnicima sa slabijim strpljenjem i živcima. Filterima koji se nalaze na disku moguće je promijeniti kontrast slike, izraditi negativ, zaoštriti linije, raspršiti boje i slične stvari. Tu je i filter za izradu stereograma kojeg ne



"Kad se sve zbroji i podjeli sa 18, ovo je vrlo dobar grafički program, koji uz nešto više RAM-a može načiniti vrhunske rezultate."

bih mogao ocijeniti jer osobno još nisam imao uspjeha ni u čitanju najjednostavnijih stereograma.

Boju kojom želite raditi možete odabrati tako da kursor "umočite" u paletu ponuđenih boja, ili izravno s nekog mjesta na slici.

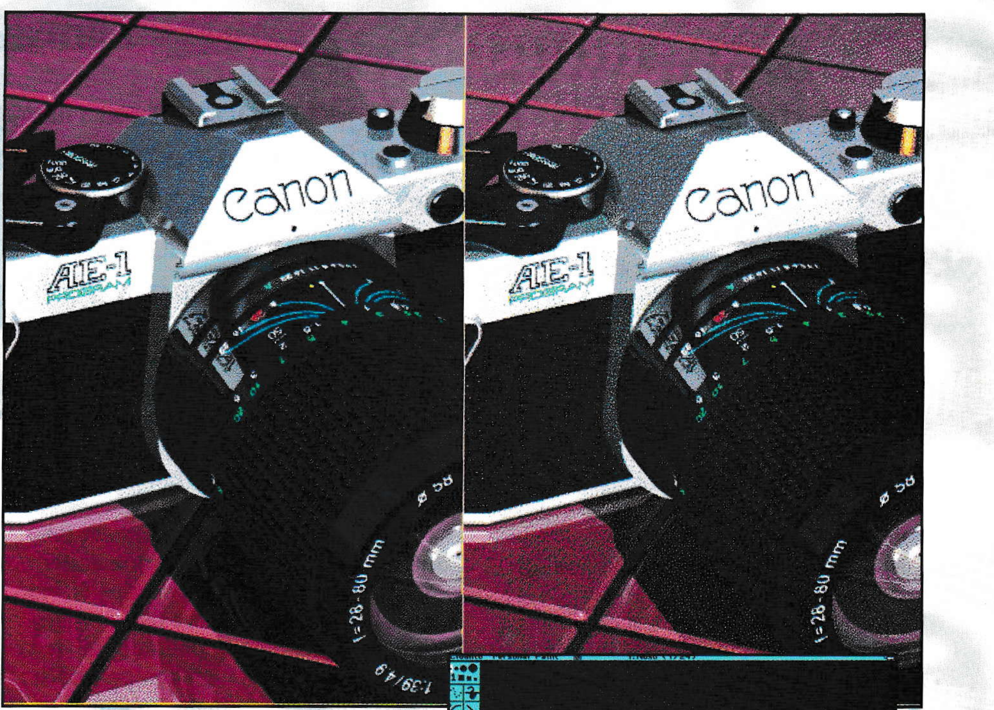
Ako želite "ukrasti" sliku iz neke igre ili programa, jednostavno ga pokrenite zajedno sa P.P. u tasku. Tada u *PROJECT* meniju opcijom GRAB *SCREEN* možete uzeti slike iz ostalih programa (ili igre) koji se nalaze u tasku.

Što se tiče manipulacije brushem, podržano je mnogo opcija. Kao što prije navedene filtere primjenjujete na slike, isto je moguće sa brushem opcijom *PROCESS* u *BRUSH* meniju. Format brusha možete proizvoljno smanjivati i povećavati po 1 pixel horizontalno ili vertikalno, udvostučiti, prepoloviti ili pak rastezati na sve strane. Rotacija je dobro izvedena te se prilikom proizvoljnog rotiranja mišem, brush pretvara u kocku pa se sama rotacija time brzo izvodi do određenog kuta, kad se ponovno iscrtava kompletan brush. Rotirati možemo i za 90 stupnjeva, ili pak preslikati brush horizontalno ili vertikalno opcijama FLIP. Ako se radi o nekom preciznom "ljepljenju", dršku brusha možemo postaviti u bilo koji kut, tako da su dostupni svi dijelovi slike. Tu su još i opcije za dodavanje 3D sjene brushu (*OUTLINE 3D*) i zaobljivanje vrhova (*TRIM*), čime rješavamo problem zvan "pila".

Odlučite li raditi animacije, prvo u *STORYBOARD* odredite broj sličica (frame), i za svaki frame će biti iscrtana mala preview sličica. Tu možete brisati, umetati, te kopirati frame vrlo jednostavno - pritiskom na opcije koje svojim izgledom odaju značenje (precrtana sličica znači brisanje, itd.). Ako nemate dovoljno memorije za učitavanje neke animacije, sa *PLAY FILE* je možete direktno odvrtiti s hard diska, tako da je program ne učitava cijelu u memoriju, već sliku po sliku. Ovdje brzina kretanja animacije ne ovisi samo o brzini računala nego i o brzini HD i količini RAM-a (što više RAM-a imate, to će progam manje puta morati uzimati slike sa HD). U *FRAMES* uključivanjem opcije *COMPRESSED* dobijate na memoriji. Svaki frame se kompresira i time ostaje više slobodne memorije. No to oduzima brzinu, ali ne možete imati i RAM i brzinu. Dakle, svaku animaciju je preporučljivo prikazivati s isključenom kompresijom (gdje god je to moguće). Ostale opcije koje se odnose na rad sa animacijom su već dobro poznate (prikazivanje unatrag, ping-pong i sl.)

Kontrola boja i cijelih paleta je dobro izvedena.

U *COLOR* meniju možemo učitati samo paletu iz neke slike ili brusha,





snimiti je ili sa *ADJUST* podesiti cijeloj paleti svjetlinu, kontrast ili povećati udio neke boje u cjeloj paleti (RGB). Sve se to radi u RealTimeu. To znači da kako vi pomičete kliznike (slider) u nekom smjeru, na slici u pozadini se istodobno mijenjaju parametri pa odmah vidite rezultat. Ako vam se on svidi, odaberete *KEEP*, a u suprotnom *CANCEL*. Opcijom *STATISTIC* (slika 3) dobijate opsežnu statistiku za svaku boju. To je lijepo grafički uređeno pomoću stupaca. Svaki stupac predstavlja jednu boju, a pritiskom lijeve tipke miša na istog dobijate podatak koliki je udio te boje u postotku slike, i koliko pixela zauzima. Visina stupca proporcionalna je udjelu te boje u slici. Vrlo korisna opcija je i *LESS COLORS*. Njome možete smanjiti količinu boja na slici i dobiti podatke koliko ih je uopće prisutno. To je vrlo korisno kad učitate sliku u 256 boja, a ispostavi se da se na njoj koristi samo 70. To se dešava kad autori imaju veći apetit od mogućnosti. Ispod broja iskorištenih boja (u ovoj istoj opciji) nalazi se kliznik, čijim pomicanjem ulijevo smanjujete ukupan broj boja na slici; što se odvija u RealTimeu. Ispod kliznika su brojčani podaci koliko je tom promjenom zahvaćeno pixela i koliki je postotak promjene u odnosu na cijelu sliku. Samu kvalitetu skidanja boja odabirete u *SETTINGS* meniju.

U njemu opcijom *COLOR REDUCTION* određujete kvalitetu smanjenja boja. Ponuđeno vam je kvalitetno skidanje (sporije) i kvantitetno (brže ali slabije kvalitete). Ako želite postići najbolje rezultate u *DITHERING*, uključite *FLOYD-STEINBERG* metodu, te će boje biti smanjene uz minimalan gubitak (vidi sliku 4). Ako imate HD, poželjno je u *MEMORY MAN.* podesiti virtualnu memoriju. Potrebno je unijeti ime direktorija u koji će P.P. snimati svoje privremene datoteke, koje se automatski brišu pri isključenju programa. Ostale opcije su standardne (uključivanje koordinata, odabir jezika, tip file requestera i sl.). Ako sliku želiti ispisati na pisač, ponuđeni su normalan i post-script način, crno-bijeli ispis, u boji, sjenčanje itd.

Ima li nedostataka ? Najveći nedostatak je što P.P. ne može učitati sliku u HAM-u odnosno moguća je samo preview opcija. Ako imate HAM sliku, program će je samo prikazati, tj. nećete moći ništa s njom raditi dok je ne prebacite u 256 boja ili manje. Od rezolucija podržane su sve Amigine standardne rezolucije, od *LOW RES* do *SUPER HIGH RES LACED*. Još jedna dobra strana je da ako nemate dovoljno memorije za sliku rezolucije 1280 x 1024, program će je učitati, ali će otvoriti najveći mogući ekran koji vam RAM dozvoljava (npr. 400 x 400) i onda kursorskim tipkama možete skrolirati sliku, i tako raditi na svakom dijelu iste.

Program se nalazi na 2 diskete, gdje se još nalazi instaler za HD, primjer jedne animacije i dva stereograma. Kad se sve zbroji i podjeli sa 18, ovo je vrlo dobar grafički program, koji uz nešto više RAM-a može dati vrhunske rezultate.

Roman Horvat

Filmski vodič

Predstavljamo: Corel All Movie Guide

Samo jedan pogled na novopridošli CD bio je dovoljan da pobudi moje zanimanje ako ni zbog čega drugog onda zbog podatka na naslovnici koji kaže: 90 000 filmskih naslova! Juhuuuuu, pomislih u prvi tren, preda mnom je još jedna zanimljiva riznica znanja. No, da li je tako ?

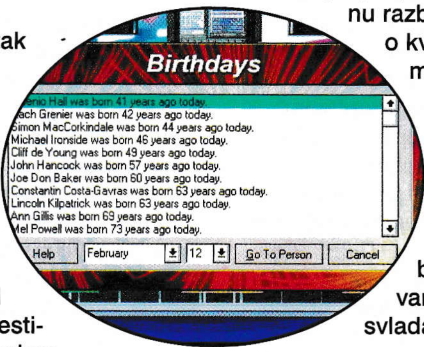
Svi ćemo se složiti s tvrdnjom kako nije umjetnost sakupiti ogromne količine podataka, već je bit u njihovoj prezentaciji, mogućnosti njihovog kombiniranja i pretraživanja. Na žalost, u tome je Corel All Movie Guide, najblaže rečeno, zakazao.

Skromno grafičko sučelje (idejno zamišljeno kao videoteka u kojoj pretražujete podatke iz filmske povijesti) neće ponuditi ništa revolucionarno i novo za vaša informatička čula naviknuta na bogate multimedijske prezentacije i sve veću interaktivnost.

Movie Guide posjeduje prilično bogat rječnik filmskih termina, mogućnost pregleda prema filmskim žanrovima, godinama, filmskim naslovima ili imenima glumaca. Sve to djeluje zanimljivo ali nedovoljno razrađeno i nepotpuno. Ono što će vas, možda, odmah zasmetati je činjenica da Corel All Movie Guide najvećim dijelom obrađuje područje Amerike i Kanade tako da preciznije podatke o npr. nekom europskom glumcu ili filmu morate ipak potražiti na nekom drugom mjestu. Uz podatke o određenom glumcu ponekad možete ugledati na ekranu i njegovu fotografiju ili video zapis s kraćim komentarom filmskih zvijezda. Kažem ponekad, jer nema razrađene logike ili slijeda i zaista ne postoji objašnjenje zašto jedna Jodie Foster zaslužuje više pozornosti od npr. Harison Forda. Bilo kako bilo, može vas iskreno ražalostiti podatak da se na cijelom CD-u samo rijetkima posrećilo da ih gledate i slušate na "malim računalnim ekranima" a to bi trebala biti jedna od najvećih prednosti koju bi takav, filmski CD trebao posjedovati.

Sličan se nedostatak pojavio i kod pretraživanja filmskih nagrada. Obrađeni do 1994. na ekranu se pored godina pojavljuju i značajniji filmski festivali. Hop, odaberemo mi 1994. i festival u Canesu kad ono.... Za razliku od festivala u New Yorku, o kojem možete saznati velik broj podataka, za ovaj u Canesu niste saznali čak ni tko je gulmac ili film pobjednik! Možda za jednu opću enciklopediju takav propust i ne bi bio tako uočljiv ali od naslova koji se predstavlja kao filmski vodič to sigurno nismo očekivali. Corel All Movie Guide, pored nabrojanih informacija, posjeduje i opciju za dodatnu razbibrigu. Radi se naime o kvizovima u kojima možete provjeriti koliko ste naučili, a mi smo priznajemo - pokušali smo odgovoriti na neka od zaista teških pitanja i vrlo smo brzo odustali, a ako vama uspije zaista ste svladali filmski zanat.







Corelovo novo ruho

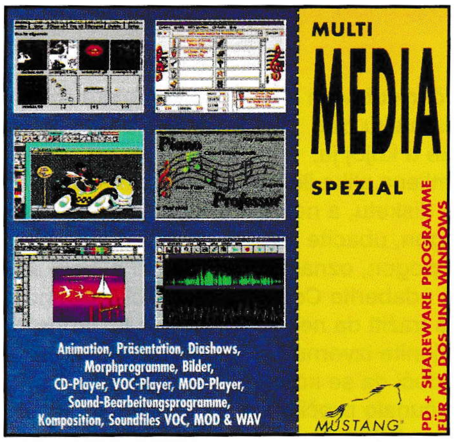
Kroz redakciju Hackera zaista je protutnjao velik broj različitih CD naslova i njihovih izdavača. Neki su od njih zaslužili najviša mjesta na tronovima uspjeha i slave i sigurno je da ćemo im se uvijek s veseljem vraćati. Isto tako ćemo zaključiti kako je medij elektronskog izdavaštva medij budućnosti od kojeg možemo očekivati sve veća iznenađenja. Pojavljuju se nove ideje, a s njima i novi izdavači.

Svima nama dobro poznati Corell ovoga puta kreće na tržište sa serijom CD naslova namijenjenih kućnoj ili bolje reći obiteljskoj uporabi. U tom smislu se Corell pojavljuje na sasvim novom terenu i trebat će mu dosta vremena i truda da savlada početničke greške. Ne tvrdimo kako je Corel All Movie Guide promašaj ili još gore, neiskoristiv CD naslov jer će mnogima njegovi podaci biti od koristi (posebno ističemo odličan i iscrpan rječnik). Iskreno, Corel All Movie Guide preporučamo kao "dodatnu lektiru" onima koji posjeduju Filmsku enciklopediju ili još bolje, Microsoftovu Cinemaniju.

Tomislav Mijić

MUSTANG CD-COLLECTION

Ovoga puta vam predstavljamo MUSTANG CD COLECTION, paket od 4 CD naslova: GAMES, GAMES SPEZIAL, FUN & WORK i MULTI MEDIA SPEZIAL. Za razliku od prijašnjih naslova koje smo predstavljali i preporučili kupnju zbog njihove prihvatljive cijene, ovaj paket ne sadrži samo igre i u tome je možda i njegova najveća čar. MUSTANG CD COLECTION doslovno sadrži svašta. Ima tu igara, zanimljivih programčića za crtanje, animaciju, glazbenih programčića i programčića s raznim grafičkim mogućnostima. Za sve one koji se brzo zasite igrajući jednom igrom divna je vijest da može kupiti CD sa 201 shareware igrom. Doduše, možda svi naslovi nisu sretno odabrani i nećete stalno uzdisati od oduševljenja ali što očekivati od CD-a koji stoji 4x manje od bilo kojeg u trgovini s igrama?



1. MULTI MEDIA SPEZIAL

Prvi CD u ovom paketu sadrži velik broj programa raznolike namjene. Za sve one koji osim igara žele nešto ovaj će CD biti pravo osježenje. CD sadrži programe za gledanje slika (SVGA, VPIC...), "grebanje" slika (Grabber, PCX Dump...), glazbu (MOD 4 Win, Blaster Master) i animacije.

2. FUN & WORK

Velik broj korisničkih programa, programa za učenje, glazbenih programa, tekst procesora, CAD progrma i baza podataka učinit će ovaj CD zanimljivim za većinu korisnika. Ovdje možete naći doslovno svašta: od zabave do ozbiljnijih grafičkih aplikacija.

3. GAMES 4 YOU

Treba li uopće objašnjavati što sadrži CD sa 201 shareware igrom? Da vas zadovoljimo, nabrojat ćemo tek nekoliko naslova: Raptor, Duke Nukem 1i 2, Hokus Pokus, Fire & Ice, Outpost, OverKill, Pinball Fantasies, Ultima ...

4. GAMES SPEZIAL

Na ovom se CD-u nalaze ukupno 202 igre. Ništa novo ali za one koji su uvijek željni novih igara i dokolice ovo će biti još jedan razlog za kupnju.

Naslove možete kupiti:
MSD Computer Shop, Ilica 52
CD-ROM Shop, Dalmatinska 12
Kiosk, Karažnik 2
Zeus, Koturaška 51

Za šaku kuna!







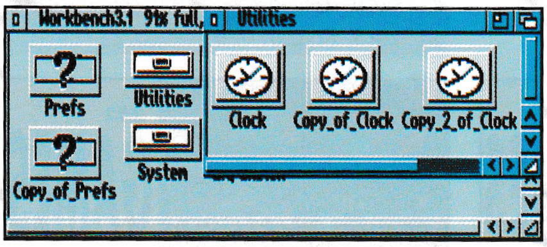
WB Učionica

U ovom nastavku završavamo našu priču o Workbench izbornicima. Dobro utvrdite dosad izloženo gradivo jer u idućim nastavcima odlučno otkrivamo sve tajne koje skriva ladica System. I nemojte misliti da će uskoro biti kraj - momci u Escomu upravo rade na RISC Amigi i novoj generaciji AmigaOS-a koji će iskoristiti tu RISC gvožđuriju. A to znači i novu generaciju Workbench učionice...

Icons izbornik

Pretposljednji WB izbornik sadrži zanimljive i moćne opcije za rad s ikonama no to je, na žalost, i najveći kamen spoticanja većine Amiga-početnika. Savladavanje *Icons* izbornika garantira da ćete u punoj mjeri otkriti snagu WB-a koji po mogućnostima nimalo ne zaostaje za modernim operacijskim sustavima poput *Windowsa '95*, mada se to na prvi pogled ne vidi. No, idemo redom...

Open otvara označenu ikonu, što je ekvivalentno dvostrukom kliku miša. Ovoj opciji i nije mjesto u izborniku jer se tako česta radnja izvodi puno brže mišem. Ostaje nejasno da li su dizajneri *AmigaOS-a* ubacili ovu opciju u izbornik radi Amerikanaca ili radi estetike tj. da izbornik ne bi bio polu prazan.



Copy ne kopira datoteku s jednog mjesta na drugo, kao što se to čini na prvi pogled, nego stvara duplikat ikone, ladice ili diskete. Što se tiče ikona i ladica, stvar je jednostavna: označite ikonu(e) koju/e želite duplicirati i odaberite *Copy*. Za svaku odabranu ikonu dobijete original i kopiju sa imenom *"Copy_of_ImeOriginalneIkone"*. *Copy* je inteligentna opcija u smislu da možete stvoriti više kopija iste datoteke, pri čemu će imena kopija biti *"Copy_of_X_ImeOriginalneIkone"* gdje je X redni broj kopije (za primjer pogledajte sliku 1 na kojoj je stvorena jedna kopija ladice *Prefs* i dvije kopije alata *Clock*. Ako duplicirate ladicu, tada će se duplicirati i svi programi unutar nje, no samo će kopija ladice imati ime *"Copy_of_"*, dok će datoteke unutar kopirane ladice zadržati originalna imena. Primjerice, na slici 1 je stvorena kopija ladice Prefs *(Copy_of_Prefs)*, no svi programi unutar nje su zadržali ista imena kao i originali. Mogu se stvarati i kopije pseudoikona, no morate znati da tada kao rezultat također dobivate pseudoikonu, dakle datoteku bez popratne .info datoteke u kojoj je, između ostalog, spremljena slika ikone.

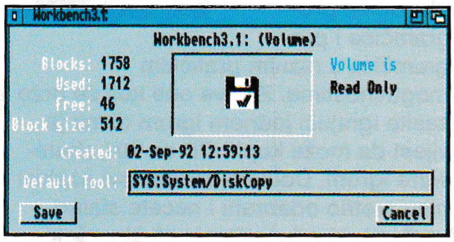
Ako želite kopirati disketu, a nemate dodatni disketni pogon, ubacite izvornu disketu u disketni pogon, označite njenu ikonu na *WB-u* i odaberite *Copy*. Sada će Amiga od vas tražiti da nekoliko puta redom promijenite izvornu i odredišnu disketu, budući da se kopiranje odvija tako da računalo pročita jedan komad sa izvorne diskete, to upiše na odredišnu i tako nekoliko puta (ne zaboravite maknuti zaštitu od upisivanja na odredišnoj disketi). Zbog ovog žongliranja disketama savjetujem vam da za kopiranje disketa ipak koristite neki od odličnih *shareware* programa.

Primijetit ćete da tijekom kopiranja ne možete koristiti izvornu disketu, što je i naznačeno u *WB-u* tako da ispod njene ikone piše *"BUSY"*, te da odredišna disketa ne mora biti formatirana. Naravno, kopija diskete nosi ime u skladu sa *"Copy_of"* konvencijom. Ovako je moguće kopirati samo diskete čitljive *AmigaDOS-u* tj. one kojima možete pročitati sadržaj iz *WB-a*. Neke igre i demoi imaju zaštićeni format zapisa i njih ćete morati kopirati nekim drugim programom. I još nešto: ne pokušavajte na ovaj način stvarati kopiju disk particije jer biste se mogli zapitati gdje su iznenada nestali podaci.

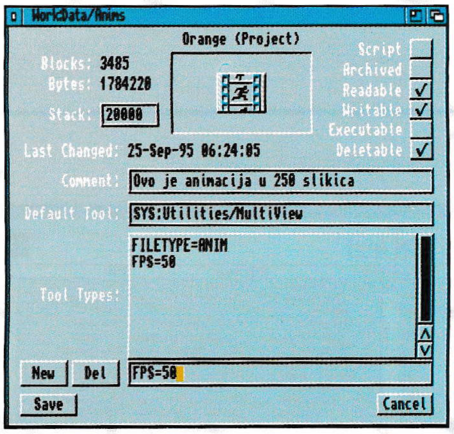
Rename služi za promjenu imena ikona/pseudoikona (uključujući i diskove), što je korisno u slučaju da ste opcijom *Copy* duplicirali ikonu i želite joj maknuti prefiks *"Copy_of"* ili jednostavno želite alatu *Clock* promijeniti ime u *Čuka* (šalim se, bolje bi bilo da ne mijenjate strukturu sustavske particije). *Rename* otvara tekstualni requester u kojem vidite trenutačno ime datoteke, koje promijenite u željeno novo ime. Možete označiti i grupu ikona i tada će vas Amiga pitati za novo ime svake ikone ponaosob.

Mijenjanje imena ladice neće promijeniti i imena programa u njoj, za to morate otvoriti ladicu, označiti sve programe sa opcijom *Window—> SelectContents* i odabrati *Copy*.

Information služi za mijenjanje parametara ikona(e) i otvara prozor sličan onom na slici 2. Zašto sličan? Zato jer su opcije u prozoru ovisne o tipu ikone. Tako će informacije o disk ikoni izgledati kao na slici 2, dok na slici 3 vidite kako izgleda isti prozor ako se radi o ikoni alata, ladice i projekta. Na slici 3 vidimo informacije o projektu, a to je tip ikone za koji se otvara prozor sa najviše opcija. Slijedi opis značenja opcija:



Blocks znači koliko blokova tj. sektora datoteka zauzima na disku (1 sektor = 512 bajtova), *Bytes* je duljina datoteke u bajtovima (zanemarite zadnje tri znamenke i dobit ćete duljinu u KB), *Stack* je veličina *stoga* (zanemarite ovo, to je za programere), *Last Changed* označava datum zadnje promjene datoteke (naravano, ako u Amigi imate sat sa napajanjem), a *Comment* je proizvoljni komentar koji možete pridružiti datoteci. S desne strane možete vidjeti tzv. *zaštitne bitove*. Što li mu je pak sad to? Zaštitni bitovi određuju koje se operacije mogu izvoditi nad datotekom, pa imamo redom: *Script* označava da se radi o script datoteci tj. tekstualnom nizu naredbi *AmigaDOS-a* koje *WB* izvršava i tretira kao izvršni program, *Archived* slobodno zanemarite, dok *Readable, Writable, Executable i Deletable* određuju da se datoteka može čitati, pisati, izvršavati i brisati. Mišom označite željene vrijednosti (izvršni programi obično imaju postavljene zadnje četiri vrijednosti). *Default Tool* je vrijednost koju susrećete samo kod ikone projekta, a određuje putanju na disku do izvršnog programa u koji se datoteka učitava. Tako možete, primjerice, slici pridružiti ikonu projekta i kao *Default Tool* odrediti *MultiView*. Prilikom otvaranja ikone projekta, prvo će se pozvati program definiran u *Default Tool* polju, a zatim se dotična datoteka



učitava u pozvani program. Posljednja, ali ništa manje važna, je tzv. *Tool Types* lista u kojoj možemo tipkama *New* i *Delete* upisati ili brisati *Tool Types* vrijednosti. Za sada o *Tool Types* razmišljajte kao načinu prosljeđivanja željenih parametara nekom programu, a više o ovome u idućem nastavku.

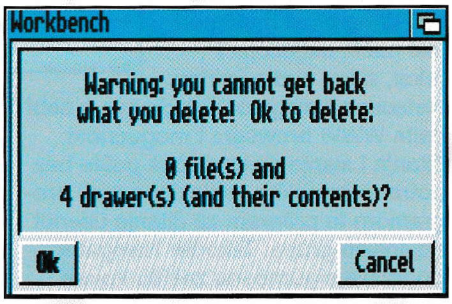
Snapshot pamti položaj označenih ikona unutar prozora tako da kad naredni put uključite Amigu i otvorite dotični prozor, ikone budu upravo na onim mjestima na koje ste ih poslagali prije odabiranje *Snapshot*. Po čemu se ova opcija razlikuje od *Window—>SnapshotAll*? Po tome što potonja pamti položaj IKONA unutar prozora i samog PROZORA dok *Icons—>Snapshot* pamti samo položaj IKONA unutar prozora. No, odmah upozorenje: nemojte se truditi ovako natjerati Amigu da upamti položaj pseudoikone. Zašto? Zato što se položaj ikone sprema u *.info* datoteku, a pseudoikona nije prava ikona i nema popratnu *.info* datoteku pa tako nije moguće bla, bla, bla, bla.

Unsnapshot poništava položaj ikona upamćen sa *Snapshot*. No pazite ovo: ako odaberete ikonu/grupu ikona i nad njima izvršite *Unsnapshot*, njihov položaj neće biti "onaj-koji-sam-namjestio-davno-prije", već će svaki put kad otvorite prozor ikone nad kojima ste izvršili *Unsnapshot* biti razbacane uokolo kao da je kroz Amigu prohujao vihor.

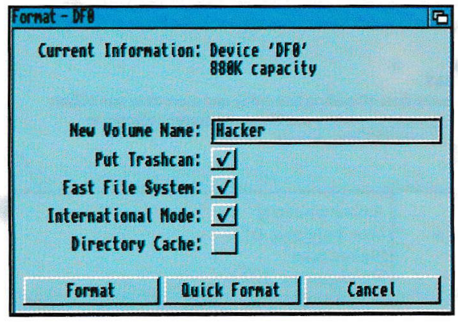
Leave Out će označenu ikonu(e) izvući iz prozora i smjestiti direktno na radnu površinu *WB-a*, što je stvarno korisno ako često koristite neki program koji je smješten u tko zna kojoj ladici. *Leave Out* neće nikako promijeniti program koji izvlačite, nego će samo izvući njegovu ikonu na radni stol. Točnije, Amiga će u datoteku *.backdrop* na korijenskom direktoriju zapisati nešto poput "Aha, kod dizanja Workbencha moram iz te i te ladice izvući ikonu tog i tog alata i nacrtati je na radnoj površini". Dvostrukim klikom na tako izvučenu ikonu pokrećemo aplikaciju, što je isto kao da smo se probili kroz mnoštvo ladica do nje i otvorili je. Izvučene ikone će ostati izvan prozora čak i nakon resetiranja računala, a jedini način da ih se vrati na originalna mjesta je opcija *Put Away*.

Put Away koji će vratiti sve označene ikone na radnoj površini *WB*-a u ladice iz kojih su izvučene. Primjetit ćete da *Leave Out* i *Put Away* ne rade na *Trashcan* ikoni i ikonama diskova.

Delete će izbrisati označene ikone. Kod brisanja ladica bit će izbrisani i svi programi unutar ladice, a jedino ograničenje je da ova opcija ne radi na disk-ikoni i ikoni smeća koja ima posebni status, a briše se sa *Empty Trash*. Važno: Amiga će vas upozoriti da ćete izbrisati označene ikone i ako krenete dalje, nema više povratka. Amigin datotečni sustav je takav da je jednom obrisane podatke vrlo teško vratiti natrag, zato oprez!



Format Disk priprema tvrdi disk/disketu za pohranu informacija. Diskete se obično formatiraju kod prvog korištenja, a formatiranjem tvrdog diska se nećemo baviti jer je o tome bilo govora u prvom nastavku *WB* učionice. Formatiranjem se NEPOVRATNO BRIŠU SVI podaci sa medija, zato maksimalni oprez!!! Odabiranjem ove opcije se pojavljuje requester (slika 5) u kojem vidimo koji je kapacitet diskete/diska, a možemo upisati novo ime diska/diskete i odabrati ove opcije: *Put Trashcan* će na disk uključiti kantu za smeće, *Fast File System* obavezno uključite jer to aktivira novi i puno brži datotečni sustav, *International Mode* također jer on riješava problem konverzije malih slova u velika kod nekih internacionalnih karaktera. Ostaje još *Directory Caching* koji daje gotovo trenutačni prikaz datoteka na disku jer se dio prostora na mediju odvaja za sliku direktorija. *Directory Caching* vam ne bih preporučio jer on smanjuje raspoloživi prostor na disku i kompatibilan je samo sa *Workbenchom 3.0.*!



Fast File System i *International Mode* su kompatibilni naniže do *Workbencha 2.0*, dok *Trashcan* radi na svim Amigama. Dakle, ako formatirate disketu za prijatelja koji ima Amigu 500, tada uključite samo *Put Trashcan*, ako prijatelj ima Amigu 600 onda možete uključiti sve osim *Directory Caching* jer će u protivnom disketa biti čitljiva samo na Amigi 1200, 4000 i više (nadajmo se da će i biti više Amiga od A4000). Kada ste gotovi, odaberite *Format*, ako disketa nije bila čitljiva u *WB-u*, ili *Quick Format* koji će formatirati disketu u nekoliko sekundi pod uvjetom da je već bila prethodno formatirana i *WB-u* ju je prepoznao.

Empty Trash - *WB* osim dosad spomenutih ikona koristi i tzv. *Trashcan* (kanta za smeće) ikonu koja je u stvari ladica posebne namjene u koju odlažemo ikone koje NAMJERAVAMO izbrisati. Ikone koje smo odvukli u smeće NISU u stvarnosti izbrisane, one su samo premještene u ladicu *Trashcan*. To nam svojstvo kante za smeće omogućuje da se u svakom trenutku možemo predomisliti i odvući natrag ikone osuđene na smrt te tako spasiti stvar. Gomilanje ikona u smeću opet ne riješava stvar pa ćemo tako povremeno poželjeti isprazniti sadržaj kante, tj. stvarno izbrisati sve ikone koje se nalaze unutra. Upravo to radi opcija *Empty Trash* koja ima isti efekat kao i *Delete*, dakle radi se o fizičkom brisanju i teško ćete moći vratiti ovako izbrisani sadržaj. Savjetujem vam da opciju *Delete* koristite za one datoteke za koje ste sigurni da vam zaista više neće zatrebati dok sve ostale datoteke odlažite u kantu za smeće jer nikad se ne zna (osim ako niste odabrali *Empty Trash*, tada se jedino zna da je nepovratno izgubljeno sve što je dotad bilo u kanti za smeće)...

Tools izbornik

Jedina opcija u izborniku *Tools* je *ResetWB* koja u slučajevima bliskim padu sustava pokušava restrukturirati i oporaviti *WB*, što se gotovo i ne koristi. No, ovaj izbornik služi i da bi programeri komercijalnih aplikacija mogli u njega ubaciti svoje opcije. Najčešće se tu ubacuje opcija kojom "budite" neki program koji je u tzv. minimaliziranom stanju.

To bi bilo sve. Ne zaboravite potražiti sljedeći broj Hackera i pročitati nove tajne WB učionice. Govorit ćemo o sadržaju ladice *Tools* i *Utilities*, a već imam u rukavu i novi TRIK MJESECA...

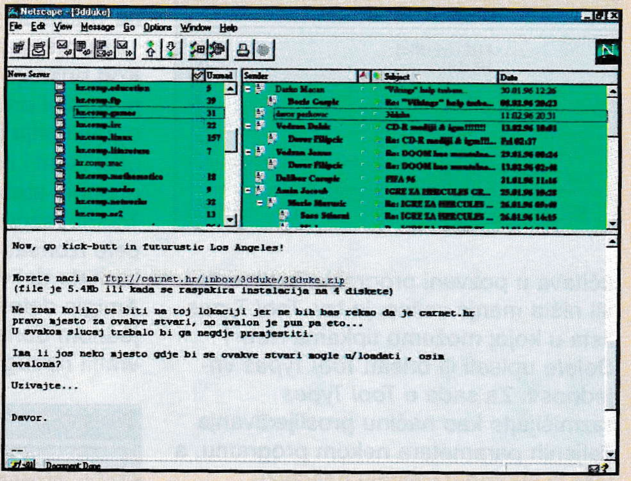
Kristijan Žibreg

Surfing on net...

Netscape Navigator 2.0

Netscape Navigator je trenutno najbolja daska za surfanje po Internetu. Pročitajte zašto: 5. veljače 1996. Netscape Communications Corporation objavila je da konačno započinje prodaju Netscape Navigatora 2.0 klijent programa za WWW, nakon više od pola godine od kako su se mogle skinuti beta verzije sa njihovog sitea http://home.netscape.com; očekuje se da će sada prodajna cijena biti 49$. Ali ne brinite, Navigator je i dalje besplatan za studente, neprofitabilne organizacije i moguće je korištenje probne verzije u trajanju od 90 dana. Netscape Navigator suvereno vlada uzburkanim vodama WWW klijent programa sa više od 85% . Prisutan je gotovo na svim mogućim operativnim sustavima i računalima kao što su npr. Apple Macintosh, Windows 3.1, Windows 95, Windows NT te na raznim verzijama UNIX-a. Njegova rasprostranjenost je velika prije svega zato što je on otvoren svakome tko želi pisati dodatke za njega (tzv. plug-ins). Stoga je već oko 20 kompanija ponudilo razne dodatke za Navigator. To su dodatni vieweri za različite formate (MS Word, Corel CMX, Acrobat, Shockwave), dodaci za zvuk i video (RealAudio, VDOLive), programi za virtual relity (VR Scout,WebFX) i drugi. Netscape Navigator sadrži i programski jezik Java koji omogućuje izradu aplikacija koje se mogu izvoditi putem mreže. Javom i dodatnim programima nezavisnih kompanija Navigator nam omogućuje da osjetimo WWW na pravi multimedijski način uključujući tekst, slike, audio i video. Netscape Navigator objedinjuje u sebi osim WWW browsera i mogućnost čitanja i slanja elektroničke pošte bez potrebe za nekim vanjskim e-mail programom te program za čitanje usenet novinskih grupa. Također Navigator podržava sigurnosnu zaštitu kojom možete kupovati preko Interneta i izvršavati druge razne transakcije bez bojazni (?) da će neko otkriti broj vaše kreditne kartice. Navigator je vrlo jednostavan za korištenje pomoću toolbara, koji sadrži sve osnovne opcije za rad. Također je i vrlo prilagodljiv izgled dokumenata, po ukusu korisnika (fontovi, boje, pozadine). Dizajniran je i optimaliziran baš za upotrebu putem modema te nam omogućuje istovremeno učitavanje slika, progresivnu JPEG dekompresiju, image mape, okvire, tablice i ostalo. Zbog svoje velike rasprostranjenosti Netscape Navigator postoji na engleskom, njemačkom, francuskom i japanskom jeziku. Ako tek započinjete radom na Internetu ili ako možda koristite neki drugi program, a ne Netscape Navigator 2.0, krajnje je vrijeme da ga skinete sa Netscape sitea ili još bolje (i brže) iz Hrvatske sa ftp-om na thphys.irb.hr u direktoriju /pub/netscape.

Surfer

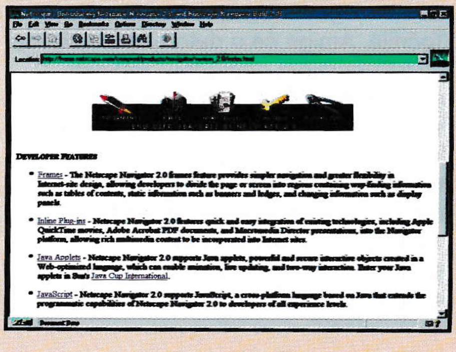




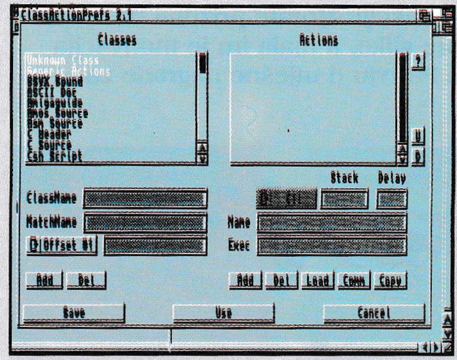


WWW serveri:

http://happypuppy.com - glavni server za igre
http://www.nba.com - server za NBA košaricu
http://www. yahoo.com - najveći "search" server na NET-u
http://www.interplay.com - interplayev server (Cyberia)
http://www.sony.com - Sonyjev server (Playstation)
http://www.domark.com - Domarkov server (Tank Commander)
http://www.trimarkint.com - Trimarkov server (The Hive)



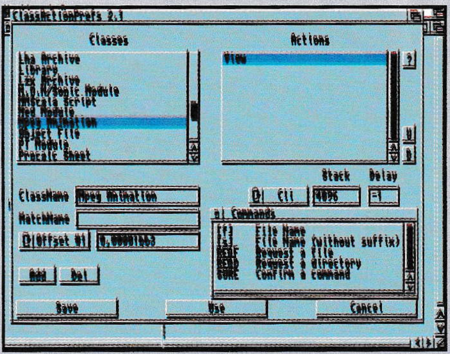
PD Zone



Class Action

Ako imate hard disk, tada sigurno imate cijelo brdo datoteka: module, slike, animacije, source-ove,... Class Action određuje tip datoteke koju ste izabrali te vam nudi niz opcija koje možete koristiti s njom. Na primjer, ako izaberete GIF sliku, Class Action će ju prepoznati kao GIF sliku, te će vam ponuditi niz opcija: PPaint(za obradu slike), Fastview(za gledanje slike) i druge. Class Action je moguće potpuno konfigurirati, tako da možete koristiti dos programe koje vi volite(Hip Player za slušanje modula na primjer). Program upotrebljava xfdmaster.library, pa može čitati pakirane datoteke i određivati njihove formate, što znatno štedi prostor na disku, ali i usporava cijeli proces. Program je pisan izrazito racionalno, tako da troši vrlo malo memorije i procesorskog vremena. Za pokretanje ovog odličnog i nadasve korisnog programa potreban vam je Amiga OS 3.0 ili veći, i naravno hard disk. Class Action je jedan od onih programa koji svakome od srca preporučamo.

Felix

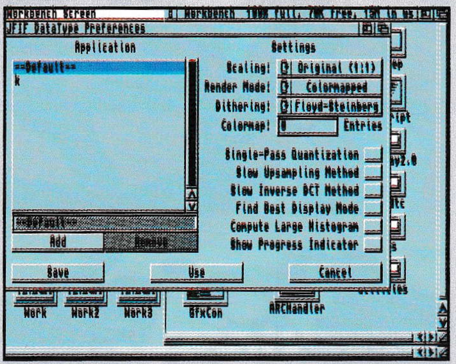


JFIF Datatype

JFIF Datatype vam može uvelike povećati mogućnosti "prijateljice", a moguće ga je koristiti u Dos-u i Workbenchu. Za upotrebu vam je potreban OS 3.0 ili viši, najmanje 2 Mb Chip rama i 2 Mb mjesta na hard disku, 68020 ili jači procesor i po mogućnosti Mui sučelje.

Ovaj datatype je zgodan zato što ga je moguće konfigurirati za upotrebu sa svakim programom zasebno (uvjet je da program koristi dos datatypes).

Konfiguracijski program ima osam opcija. Render Mode služi za podešavanje načina prikaza (možete, recimo, Jpeg sliku prikazati u 16 boja), Scaling služi za određivanje veličine slike. Sliku možete prikazati u različitim omjerima: 1:1, 1:2, 1:4 i 1:8. Dither Mode opcijom birate vrstu ditheringa, a Single-pass Quantization opcija bira



jednu stalnu paletu i tako ubrzava učitavanje slika, no i bitno ih oštećuje. Slow ... Method opcija, za razliku od prethodne, radi puno sporije no slike su vrlo visoke kvalitete. Find Best Display Mode traži najbolji način prikaza slike, a opcija Large Histogram prilagođava paletu svakoj zasebnoj slici. Na kraju je i opcija za prikazivanje postotka obavljenog posla, što može biti vrlo korisno kod sporijih Amiga. U slučaju da želite samo prikazati sliku, postavite sve vrijednosti tako da odgovaraju snazi vaše Amige kako bi dobili na brzini i kvaliteti slika. JFIF Datatype dekodira Jpeg slike u Chip memoriju, pa ako vam se dogodi da ostanete baz memorije pokušajte skalirati slliku na neki manji omjer (sa 1:1 na 1:2 i sl.).

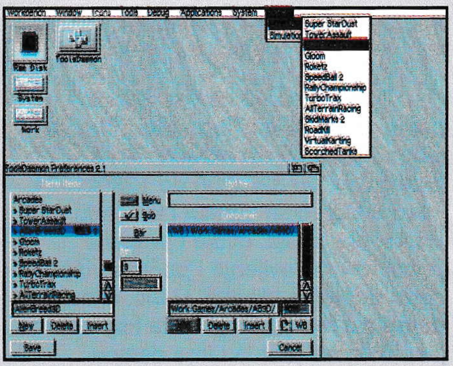
JFIF Datatype je Giftware program i autor od vas traži da mu pošaljete makar i simbolični poklon (važno je da ste ga poslali). Program je moguće naći na gotovo svakom Aminet mirroru, a uz njega dolazi i kompletno uputstvo.

Felix

ToolsDaemon V2.1a

Da li ste i vi jedan od tipičnih "čistunaca" koji red na tvrdom disku održavaju mnogobrojnim direktorijima i pod-pod-pod-poddirektorijima? Ili, pak, preferirate kreativni nered i programi su vam razbacani kao da je na Workbench pala bomba? ToolsDaemon je u oba slučaja program za vas. Ovo izuzetno pomagalo će u statusnu liniju Workbench ekrana dodati izbornike pomoću kojih možete brzo pozvati Workbench/CLI programe bez upuštanja u njihovu potragu po bezbrojnim direktorijima. Autor programa je poznati Nico Francois, Amigašima poznat po odličnom programu za kompresiju PowerPacker, a manje je poznato da isti autor ima stalno zaposlenje u Scala Inc. kompaniji koja je odgovorna za Scala Multimediu, kultnu aplikaciju za sklapanje multimedijalnih prezentacija, koja je za Amigu isto što je i CorelDraw za PC računala. ToolsDaemon se lako instalira uz pomoć priložene skripte koja koristi čarobni Commodoreov installer tako da je instalacija prava igra. Savjetujem vam da glavni program, kao što i instalacija predlaže, smjestite u WBStartup ladicu tako da se aktivira pri svakom dizanju sustava jer, vjerujte mi, teško ćete se odreći ovog izuzetno korisnog shareware ostvarenja jednom kada shvatite koliko olakšava i ubrzava svakodnevno korištenje Amige.

Nakon startanja programa možete pokrenuti konfiguracijski editor preko Tools izbornika u Workbenchu ili Prefs ladice na sustavskoj particiji. Sada se možete pozabaviti dizajniranjem vlastitih izbornika u koje uključujete programe po izboru, a za lijenčine je posebno korisna drag-and-drop mogućnost kojom jednostavno ikonu željenog programa odvučete na prozor editora i stvar je riješena.



Prava je sramota što dizajneri AmigaOS-a nisu u Workbench uključili pogodnosti koje pruža ToolsDaemon tako da vam savjetujem da čim prije nabavite ovaj program jer ne znate što propuštate. Upravo je nevjerojatno da je ToolsDaemon freeware, što znači da autor ne traži nikavu naknadu već, dapače, potiče dalje širenje programa pod uslovom da se ne mijenja sadržaj originalne distribucijske arhive. I još nešto. Uložite malo truda i napišite autoru koliko ste oduševljeni Tools Daemonom (E-mail: nicoŽaugfl. be). On je zasigurno uložio pozamašan trud da bi Amiga-zajednici pružio ovaj izniman alat...

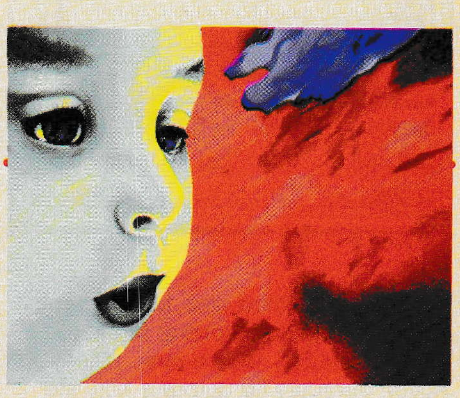
ToolsDaemon je raspoloživ na Aminetu u direktoriju util/boot kao arhiva ToolsDaemon21a.lha.

Kristijan Žibreg

Demo Zone

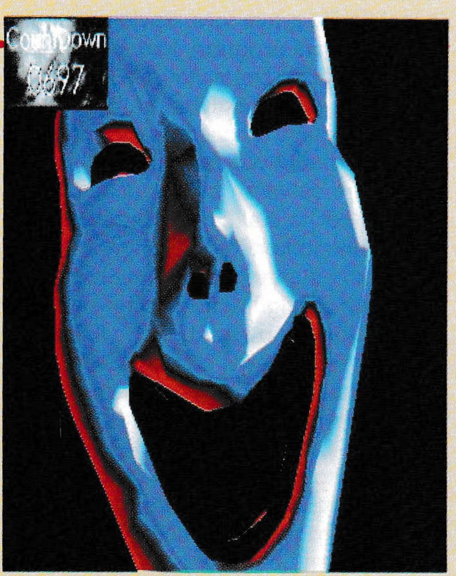
Ako do sada niste naišli na radove hackera sa Assemblyja '95, Hacker vam nudi ekskluzivni "look". Ovo je samo nekolicina od prikazanih radova, odabranih u našoj redakciji. Morate priznati da su se tečki jako trudili da naprave ovako dobre slike, a mala im je motivacija bila prikazivanje istih na ovom velikom Partyju (i utješne nagrade za najbolje!!!).











Countdown by Realtech (2.3 MB, PC 486, 4 MB RAM)

Ovaj PC demo će vas već na početku oduševiti lijepo dizajniranim ekranom na kojem možete birati razlučivost od 320x200 do 1280x1024, neku od zvučnih kartica i kvalitetu zvuka. Na žalost, ovdje i prestaje početno oduševljenje i počinje više nego dosadna klasika. U biti, čitav se demo sastoji od brojčanika koji odbrojava do nule (otuda i ime demoa Countdown=odbrojavanje) i gomile Gouraud i Phong sjenčenih objekata. Execom je odgovoran za koding i mogao je malo optimizirati rutine jer na standardnoj opremi (66 MHz) izvođenje dosta trza jer... još uvijek nemamo svi Pentiume, a vidjeli smo i puno boljih rješenja brzine izvođenja nego što je ovo.

Fairnight i Toalnkor su skladali osrednju glazbu, a dizajn je, blago rečeno, nikakav. Ipak, ako dosad niste imali previše iskustva sa PC demoima, ništa vas neće koštati ako pogledate Countdown, a ono bar stoga što je to prvi PC demo opisan u Hackeru. Za stare lisce samo jedan savjet: IZBJEGAVATI.

Ocjena: 81%





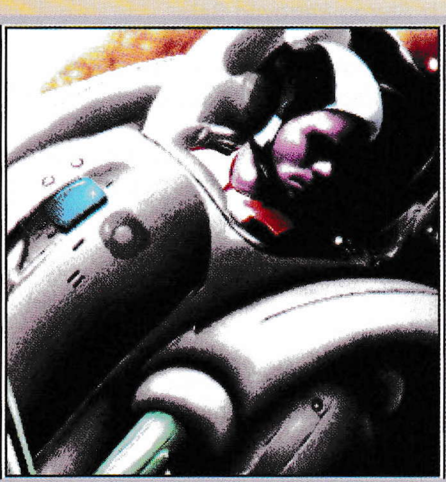
Fear by Mystic (1.55 M, AGA)

Fear je demo predstavljen na Intel Outside '95 Party natjecanju i neodoljivo podsjeća na prethodnu produkciju grupe Mystic - Impossible Possibility. Impossible Possibility je bio vrlo uspješan demo pa su dečki skužili da bi bilo dobro nastaviti u istom stilu i izjavili kako će odsad izrađivati demoe prepoznatljivog dizajna i koncepta. Fear je upravo to: karakteristični dizajn, dopadljiva melodija sa instrumentima koji podsjećaju na sintetičke zvukove, obilje dobre grafike i skup već viđenih efekata. Koder demoa je MSS i mišljenja sam da bi dečki u Mysticu trebali ozbiljno razmisliti o njegovoj zamjeni, jer su efekti zaista deja vu, a i brzini njihova izvođenja bi se dalo ponegdje prigovoriti (posebno na vrlo sporo lijepljenje tekstura). Odlične slike i nekoliko Mysticovih logoa (da, dečki su u Fear strpali nekoliko svojih logoa) potpisuju Gunman, Jezo i Yoga - vrlo poznati i cijenjeni Amiga-umjetnici čija djela redovito vrlo visoko kotiraju na raznim natjecanjima (pogledajte slike, one govore sve). Fear, uprkos nemaštovitim efektima, ostavlja zaista dobar dojam prvenstveno zbog dobre grafike i dopadljivog Mysticovog dizajna. Pogledajte Fear, ostat će vam u sjećanju.

Ocjena: 81%







High Anxiety by Abyss (1.55 M, AGA, HD)

Evo nam još jednog dobrog ali, na žalost, prekratkog demoa. Toxic se potrudio da na samom početku ljubitelje dobre raytracing FMV Copper animacije oduševi svojim radom i podgrije temperaturu, a potom redateljsku palicu predaje koderima Moon i Dexteru koji više-manje uspješno nastavljaju započeti posao. Kažem više-manje zbog raznolikosti efekata koji variraju od već zaista dosadnog, standardnog, okruglog tunela preko sporog Gouraud sjenčenja (čak i na Amigama sa Blizzard 1220 karticom) do jedinstvene sekvence u koju su spojena čak četiri efekta odjednom: Copper zumer (jedan) i rotator (dva) sa Motion Blurom (tri) i lelujanjem čitave slike (četiri). Nabrojani efekti čine većinu sekvenci u ovom prekratkom demou i zaista je šteta što se dečki nisu malo više potrudili i ubacili još neke - popeli bi se par mjesta na top listama. Glazba (Pink) je standardna mješavina ravea i techna, uobičajena za novu generaciju demoa na Amigi koja je počela prije nekoliko mjeseci, i dobro prati radnju neprimjetno mijenjajući ritam i glavnu temu na odgovarajućim mjestima. Animanijaci - NAVALITE, svi ostali - POGLEDAJTE, ali ne očekujte čudo.

Ocjena: 81%



Hate2 by Fanatic (2.3 M, AGA, HD)

Već na samom uvodu tri odlično renderirane slike koje potpisuje Brain Lock te Speckova glazba nagovješćuju da bi Hate 2 mogao biti odličan demo. Uzrečica da prvi pogled vara ne vrijedi u slučaju ove produkcije jer su dečki iz Fanatica posao obavili jako dobro, što je i razumljivo s obzirom da je to bio njihov natjecateljski demo na The Assemblyju '95, gdje je oduvijek vladala velika konkurencija. Nije baš da su osvojili prvo mjesto, no... izvođenje je još uvijek brzo zahvaljujući trudu SHD i Dustera. To se posebno odnosi na efekte u kojima je glavni krivac Copper: lepršanje čitavog ekrana u stilu zastave, poznati efekt plazme sa animacijom boja, koji se usto ROTIRA (!) i ZUMIRA (!!), tuneli sa, zamislite, teksturom ženske face i kretanjem unatrag (u svim demoima kamera se kreće kroz tunel, a ne rotira se unutar njega). Da ne bi bilo sve savršeno, postoji i sekvenca sa spooorim Gouraud sjenčanjem te dosta brza, ali neukusna sekvenca koja rotira Fanaticov teksturirani logo oko krave. No dobro, postoji i uzrečica da se o ukusima ne rapravlja, a isto tako postoji i jedna druga uzrečica koja kaže da ne propustite Hate 2 jer je to jedan od boljih demoa nove generacije koji vas zasigurno neće ostaviti ravnodušnima.

Ocjena: 82%

Stručni žargon

Gouraud/Phong shading - Način sjenčenja 3D objekata kod kojeg se svaka ploha, ovisno o intenzitetu izvora svjetlosti, dodatno nijansira tako da objekt izgleda vrlo realistično. Phong sjenčenje daje bolje rezultate od Gourauda, ali je i procesorski zahtjevnije.

Texture mapping - Postupak kojim se na plohe nekog objekta "lijepe" slike, čime on izgleda puno realističnije od klasične 3D grafike. Lijepljenje tekstura zahtijeva zahvate nad pojedinačnim pikselima slike, što je na Amigama spor proces. Ludnica sa lijepljenjem tekstura je počela sa Wolfensteinom i Doomom, a nova moda je phong sjenčenje objekata na koje su nalijepljenje teksture

Coder/Code name - žargon za programere koji se u demoima gotovo uvijek skrivaju iza kodnog imena tj. neke vrste nadimka koji ponekad stvarno prelazi sve granice zdravog razuma (primjerice, što kažete na kodera koji se predstavlja kao Insert Disk Three).

AGA - Advanced Graphic Architecture, naziv za novi set grafičkih čipova ugrađen u A1200 i A4000 čija je glavni napredak u odnosu na staru ECS arhitekturu (ECS-Enhanced Chip Set) proširenje palete na 16,7 miliona boja i mogućnost prikaza 256 boja na ekranu (262 144 uz upotrebu HAM8 načina).

FPS - Frames Per Second ili broj sličica u sekundi je mjera za brzinu animacije. Renderirane animacije broadcast kvalitete na TV-u idu brzinom od 50 FPS, a to je i maksimum jer TV iscrtava 50 poluslika u sekundi. Koderi se u demoima očajnički trude da dostignu taj standard, no ponekad im to i ne uspijeva zbog zahtjevnih rutina (lijepljenje tekstura, Gouraud sjenčenje). Donja granica je 18 FPSa (standard Disneyjevih animacija), a sve ispod te vrijednosti već počinje primjetno trzati.

Zoomer/Rotator - Rutina koja zumira ili rotira sliku. Zoomeri i rotatori su prvo postali popularni na Amigi gdje su bili izvedeni pomoću Coppera jer nije išlo drugačije zbog brzine, a onda su usavršeni na PC-u gdje, zbog brzine procesora, mogu raditi sa 1x1 pikselima, što izgleda bolje od tipične Copper razlučivosti od 4x1 piksel.

--->///Demo Zone///

--->Piše i uređuje ... $ *Kristijan Žibreg*$

Bez Panike!

*Potreban mi je PC floppy disk 3.5" od 750Kb, ali njega nigdje nema za kupiti pa vas molim, ako vam je poznato, da mi odgovorite gdje i kako da ga nabavim.

Standardni floppy diskovi 3.5" kapacitet 1.44 Mb moći će pročitati 3.5 DD disketu (barem 90% njih). Pogledaj oglase u ovom Hackeru pa ćeš vidjeti tko prodaje hardware.

*Zovem se Jura i imam PC 486. Zanima me da li postoji WarCraft 2 i gdje se može kupiti. Obožavam strategije i želim ih imati.
Tel. 034/ 273-055, Jura

Pogledaj reklame u ovom broju i vidjeti ćeš koje firme prodaju igre u Hrvatskoj. Nazovi ih i WARCRAFT 2 je tvoj.

*Prvi put vam pišem. Uskoru ću dobiti PC 486DX, 8 Mb, 700 HDD pa vas molim da mi kažete koja je grafička i zvučna kartica najbolja za igre. Mogu li se nabaviti ove igre na PC-u: MANIAC MANSION, VEERMER DISK, ART OF FIGHTING 1, 2; DARKSEAL, MISSING IN ACTION?

U osnovi, za jednostavnije igre dovoljna je bilo koja video kartica s 512 kb ili više dok je za novije igre, osobito one koje koriste rezolucije 800x600 te 1024x768 i igre pod Windowsima, poželjno imati karticu s 1Mb i boljim grafičkim procesorom/akceleratorom npr. S3-801 i S3-805 (najslabije) ili S3-864 i S3-864,868,964,968 (64 bitni grafički procesori) koje su kod nas najpopularnije i pristupačne su cijene.
Igre koje si nabrojao su prilično stare i sumnjamo da ih netko od distributera prodaje. Pokušaj s razmjenom igara u malim oglasima.

*Nećemo vas hvaliti da se ne biste pokvarili, ali imamo jedno pitanje za vas: Kako u programu 3D studio 4.0 napraviti da se poslije renderiranja vidi svjetlo i svjetlosni snop ili zraka.
Zahvalni Darko i Đičko

Svjetlosni snop kakav želiš napraviti teško je napraviti čak i u najprofesionalnijim RAY-TRACE programima kakav je Lightwave 4.0,pa ćeš se morati poslužiti malim trikom: napraviš stožac koji će simulirati tvoju zraku svjetla i pri njegovom vrhu staviš svjetlo. Glavna stvar kod ovoga je da pogodiš pravi materijal stošca koji će najbolje simulirati svjetlo (tj. dim). Također je jako popularan efekt sa svjetlom tzv. LENS FLARE koji možeš vidjeti na mnogim reklamama na TV-a i na starim naslovnicama HACKERA. Taj efekt možeš postići u programima kao što su Adobe PhotoShop pa i 3D Studiu kojim se ti koristiš.

*1. Kolika je cijena nove A1200?
2. Gdje je mogu nabaviti?
Krešo

Pričekaj otvaranje nove Escomove trgovine u Zagrebu. Nadamo se da ćeš tada sve informacije o Amigi moći dobiti kod njih.

*Zovem se Ivana i imam 13 godina i želim vam zahvaliti na odličnom časopisu. Najbolji ste!!! Povod mom javljanju je jedan ogroman problem i nekoliko manjih. Moj ogromni problem je u tome što, iako u Workbenchu (v3.0) izaberem njemačku tipkovnicu, računalo i dalje koristi američku pa tipkovnica ne odgovara ispisu na ekranu npr. umjesto Y ispisuje Z, i obrnuto... Pomozite mi.
1. Kako natjerati A1200 da učita igru namijenjenu A500?
2. Da li sve igre mogu startati iz Workbencha i kako?
3. Da li je igra RAPTOR izašla za Amigu?
4. Da li je izašla verzija ACES OF THE DEEP za Amigu? Ako nije, koja je igra za Amigu najsličnija toj igri?
5. Koje su najbolje vozačke igre?
Vječno zahvalna Ivana

1. Ima par mogućih načina, a to su:
a) nabavi softwerski kickstart 1.3, samim startanjm tog kickstarta mnoge igre će se pokrenuti,
b) pokušaj isključiti iz Early Startup Sequence CC0: i postaviti čip konfiguraciju na standard, a potom startaj OS.
PS. ukoliko ne znaš gdje se to sve nalazi evo ti jedan trik, resetiraj Amigu i drži obje tipke miša!
2. Iz Workbencha se uglavnom može pokrenti većina igara koje su napravljene da rade pod DOS-om, tj. nisu NDOS, no ipak je česta pojava pomanjkanja memorije, tako da ti se čak niti te igre ne moraju pokrenuti.
3. Ne!
4. Na žalost nije, ali probaj zaigrati Silent Service 2.
5. Lotus 2 i 3, Test Drive 2, Jaguar JX220...

*Draga redakcijo Hackera, javljam se iz Splita. Očajno tražim proširenje za A500 na 1Mb. Pokušao sam u oglasima, ali ništa. Molim vas, ako znate gdje bih ga mogao kupiti, pomozite.
Tel. 021/ 49-164, Božo

Možda ovoga puta budeš bolje sreće, objavili smo tvoj broj telefona dakle ljudi - pomozite.

*Molim vas pomoć,
1. Može li se za A500 posebno kupiti AGA chip?
2. Postoji li verzija igre STARDUST za A500 ili A600?
3. Koliko će koštati nova A1200 s kolor monitorom?
Pozdrav od dvojce CRAZY hackera iz Starog Petrovog Sela

1. Ne može (morao bi mijenjati cijelu ploču a to ti se zaista ne isplati).
2. Postoji.
3. Sve podatke o novoj Amigi pa tako i cijenu objavit ćemo čim saznamo sve podatke.

*Da li je igra NEED 4 SPEED na PC 486/66 16MB RAM dovoljno igriva (da li jako "trza")?

Igra sigurno ne "trza" na niskim rezolucijama (uvije možeš smanjti prozor u igri).

*Zanima me da li igre SIM CITY 2000, UFO, MORTAL KOMBAT 1, CRAZY CARS 3 rade na PC 386 SX, 40 MHz, 1 Mb RAM-a i SVGA.

Naravno - RADE!!!

*Imam veliki problem. Sretni sam vlasnik PC 486DX4/120, 16 MB rama, double speed CD ROM Creative labsa i sound blaster AWE 32 i Windowsa 95 , ali problem je što neke igrice instalirane na HDD ne mogu pokrenuti. Na ekranu se samo ispisuje poruka koja mi daje do znanja da nema dovoljno osnovne memorije (više od 570 kB) da bi se igrica učitala bilo da je pokušavam iz Windowsa ili iz DOS-a. Isto tako računalo ispisuje poruku a bi nešto trebalo promijeniti u datotekama AUTOEXEC.BAT i CONFIG.SYS. Neke igrice rade savršeno (KING'S QUEST 7) dok neke ne puštaju ni zvuka, ali je slika izvrsna (ALADDIN), a PINBALL FANTAZIES je igrica koja uopće ne radi. Molim vas, POMOZITE!

Igre koje rade pod DOS-om zahtjevaju da u CONFIG.SYS fileu upišete drivere za DOS memorijske managere. U CONFIG.SYS probaj upisati
C:\DOS\HIMEM.SYS ili

C:\DOS\HIMEM.SYS
C:\DOS\EMM386.EXE
pa rebootaj sistem pod DOS-om. Reinstaliraj drivere za karticu u

DESERT STRIKE (A500)
Došao sam do 3. misije i dalje ne ide. Molim vas objavite šifre.

HARDCASE - bekonačno oružje
3. ALJJHZR
4. OTTKEZN
5. IVNNSJW

WOLFENSTEIN 3D
Postoje li i koje su šifre za neuništivost i oružje?

Kako u igrici **CENTURION** - Defender of Rome prebaciti vojsku u Englesku i na Sardiniju?
Jadro Marko, Murterska 18, Zagreb

Ukrcaj ih na flotu, koju naravno prethodno moraš kupiti!

LION KING (PC)
Imam jedan problem: instalirala sam je na hard disk, ali da bih mogla ući potreban je password: "What's the word on page 5 line 13."
Molim vas pomozite!

Pogledaj u uputstva koja si dobila s igricom i pogledaj što piše na str.5. red 13.

RETURN TO ZORK (CD-ROM)
Došao sam u prvo selo (s rijekom) i tamo sam štošta radio - pričao sa svima, uzeo sve što sam mogao, došao pred vrata podruma u kući starog pijanca,.. ali ne mogu ući. Pomozite mi!
Tel. 043/ 226-495, Danijel

POLICE QUEST 1
Uhitio sam vozača plavog automobila (Hoffman) i odveo ga u zatvor. U stanici sam uzeo njegov dosje iz ormarića i što dalje?

POLICE QUEST 2
Provalio sam u motelsku sobu i tamo pronašao pušku i dio pisma. Vratio sam se u stanicu i to prijavio. Ne znam što dalje.

Nije nas sram priznati da nakon 8 mjeseci igranja nismo uspjeli prijeći igru **LANDS OF LORE** - na kraju igre smo zaglavili (dvorac CIMMERIA). Oslobodili smo kralja, ali na trećem katu ne možemo naći drugi ključ za vrata. Na prvom katu ne možemo otvoriti zaglavljena vrata ni vrata s ključem, a na drugom katu ne možemo otvoriti škrinju.

Trebate li pomoć za igre **LEGEND OF KYRANDIA 3, KINGS QUESTS 7 i FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN,** nazovite veselu igračku ekipu iz Varaždina
Tel. 042/ 43-066, Hrvoje ili 042/ 52-633, Ivan mlađi

LITLE BIG ADVENTURE
Na otoku WHITE LIFE DESERT ušao sam u hram, dogurao kipić na postolje, prešao kotrljajući balvan i došao u prostoriju gdje su visoko na stupovima bijele poluge. Što dalje?

MORTAL KOMBAT 2
Napišite fatalytije
Tel. 031/ 692-098, Željko

Sve o Mortal Kombatu 2 napisano je u 6-tom broju Hackera (Tema Broja)!

MONKEY ISLAND 1
Došao sam na Le Chuckov brod i pokupio pero i grog.
Što dalje?
Vedran

Poškakljaj pijanog gusara perom po nogama on će ispustiti flašu. Pokupi flašu a dalje probaj sam.

ISHAR 3
Što moram raditi u šumi (našao sam 3 gljive)?
Krešo

U šumi potraži čarobnjaka, koji je trenutačno pretvoren u životinju, a on će ti dati daljnja uputstva!

ANDROMEDAS ERBE
Imamo problema u ovoj igri jer već u početku zaglavimo, budući ne znamo koju RIJEČ upisati kao odredište u SVEMIRSKOM BRODU. Što učiniti u zgradi sa 90 katova i što učiniti izvan nje. Imamo kaugume, gumeni brod, uže, masku iz svemirskog broda, bombu i džepni nožić.
Tel. 01/ 347-529, Marko ili 01/ 343-671, Hrvoje

HAND OF FATE (LEGEND OF KYRANDIA 2)
Zaglavili smo kod svirajućih krijesnica: kad kliknemo na crvenu, zasvijetli plava, a u rješenju igre u Hackeru broj 5 piše da ako kliknemo na crvenu, zasvijetli žuta krijesnica i.t.d. Molimo vas dajte nam ispravno rješenje.

LITTLE BIG ADVENTURE
Došli smo do kuće pred kojom čeka djevojka Zoe. Kad uđemo unutra i skrijemo se u kaminu, dođe straža i umjesto da odvede Zoe (kako piše u rješenju iz 10-og broja Hackera) upuca nas. Igrali smo i pogodili su nas, ali iskoristili smo djetelinu i poslije smrti našli smo se u kući, a ne znamo kako. Pokušali smo nebrojeno puta, ali nismo uspjeli.
Vilim, Juc, Reyda & Damba iz Varaždina

S.O.S.

SYNDICATE
Prilikom pokretanja igre dobijem poruku DOS/16M error: š15ć protected mode available only with 386 or 486, a imam 286 s 2MB RAM-a što je, po vašem, dovoljno za igranje ove igre. Što da učinim?

Morat ćeš kupiti bolje računalo, barem 386/40, sa 4MB rama, a preporučljivo 486/80 sa 8 MB rama.

SIM SITY 2000
Što i kako napraviti da završim ovu igru?

Kao što nam sama poanta ove igre govori, cilj je izgraditi što veći i nadasve funkcionalan grad! A grad može zauzimati cijeli prostor na kojem se odvija igra. Jednom riječju, kad ostaneš bez love završio si igru, a ako si jako dobar nikad je nećeš ni završiti.

TORNADO
Čemu služi onaj crveni prekidač u kabini koji se podigne sa Enterom i ne može se više spustiti?

WARCRAFT
Ne mogu prijeći predzadnji nivo jer me orkovi sa ljubičastom maglom uvijek ubiju.
Tel. 01/ 344-523, Marko

Da li se prisjećate dana kada ste nekontrolirano udarali šakom o stol (ili glavom o zid) jer ste baš u najpresudnijem trenutku izgubili i posljednji život, bodove i živce?! Stoga, imajte milosti i sažaljenja prema onim smrtnicima koji traže pomoć. Ukoliko znate odgovore na neka od postavljenih pitanja pošaljite ih na adresu naše redakcije, a mi ćemo se pobrinuti da budu objavljena!
Unaprijed vam zahvaljujemo u ime svih hackera!


U gradu Tech-ljudi
Dugo smo te čekali. Nadam se da dolaziš sa dobrim vijestima. Dakle..
Naši prijatelji upravo putuju prema Svetim planinama. Izgleda da žele stići na Dan Glava.
Naši prijatelji? Ha,ha,ha... obožavam tvoju oholost ali izgleda da nisi previše oštrouman.Meni treba rješenje!! Kako ću ući u taj prokleti brod ?!
Preuzvišeni, znate i sami da smo sve pokušali. Moramo biti strpljivi.
Strpljivi?! Budalo! Moja vlast ovisi o ulasku u jednu oronulu letjelicu... Uništite je, razorite... Ja želim unutra!!! Jasno?!
Preuzvišeni, shvatite... Po prvi puta se okupljaju sva plemena Orcama. Bilo bi dobro da nekog pošaljemo do Svetih planina. Osjećam da će se na tom sastanku dogoditi nešto značajno.
Naši će "dragi" prijatelji isplanirati plan za uništenje Tech-ljudi. Moramo ih preduhitriti
Ne mogu ni zamisliti što bi se dogodilo da uđu u brod. Zar ih Ilda nije mogla spriječiti?
Preuzvišeni, Ilda tvrdi da postoji čovjek o kojem govori legenda. Možda zaista postoji moć.


Ovo je posljednji put da si to rekao!!! Ja sam vladar Orcama i u mojim rukama je moć! Svi ste vi beskorisna lupetala! Izlazi iz sobe!!!
Naravno, ti ćeš ići, glupane! A sad mi se gubi s očiju!!!
Ali...khm...Preuzvišeni...nisam mislio ništa loše. Mislim da bismo ipak trebali poslati jednog od naših ljudi do Svetih planina. Možda saznamo više nego što očekujete.
Ilda, čuješ li me?
Preuzvišeni, koja čast! Mislila sam da ste me zaboravili
Paaa.. Kao što znate stvari su se malo izmjenile. Naše se društvo približava Svetim planinama.
Najdraža, tvoje su zasluge neprocjenjive i to se ne zaboravlja. Kako napreduje naš plan?
Imaš li kakav novi prijedlog?
Prijedlog? Preuzvišeni, ne trošite svoje vrijeme na sitne problemčiće. Život naših dragih prijatelja pripišite čistom slučaju ili sreći. Od sada mirno spavajte. Vaša dobra vila više neće pogriješiti.

Hackermanija

Crusader: No Remorse

Startajte igru sa "crusader X -skill Y -egg Z"
X = Nivo
Y = Težina
Z = Količina naoružanja

Fury3

Ukucajte sljedeće kodove tijekom igre:

IMTUFFF	besmrtnost
ICUNOMO	nevidljivost
LIVITUP	turbo
PACKINx (x=1-7)	oružje 1-7
WORMITx (x=1-9)	skok na sljedeći planet
URDUSTD	ubrzavanje igre
SCOPEIT	osciloskop
SSMOKIN	dodatno izgaranje (afterburner)
STPNSHP	
JUMPNIT	sljedeća misija
TUFENUF	puni štit
TRYMEON	neranjivost

Destruction Derby

Upišite "!DAMAGE!" umjesto imena vozača i auto će vam biti opremljen specijalnom legurom

Abaron

Upišite tijekom igre "OUTLAW", ako tijekom igre pritisnete "i" dobijate neranjivost, a "#" preskačete na sljedeći nivo, F1-F7 ili 1-7 dobijate različita naoružanja za prvog ili drugog igrača.

Hexen

Satan	neranjivost
Nra	oprema
Indiana	svi artefakti
Locksmith	svi ključevi
Mapsco	mapa
Deliverance	pretvara neprijatelje u svinje
Casper	omogućava prolaz kroz zidove
Butcher	ubija sve neprijatelje na nivou
Sherlock	rješava sve zagonetke na nivou
Init	restartanje nivoa
Clubmed	liječi rane
Shadowmaster (0-2)	mijenja klasu igrača

Pitfall - The Mayan Adventure

MIOWMIOWLIKEMIOWMAN donosi devet života

Battle Isle 3

Ovo su kodovi za misije

02	6487674
03	1564386
04	9745642
05	3756838
06	2957843
07	8844366
08	2375411
09	3854653
10	5647332
11	4092664
12	7564366
13	8264241
14	3243554
15	5487436
16	1353411
17	4524338
18	6731244
19	1243371
20	6245425

Tyrian

Sljedeći kodovi vam daju oružja
TECHNO
STORMWIND
UNKNOWN
ENEMY
WIERD
STEALTH

Heroes of Might & Magic

Mala pomoć za one koji igraju ovu igru

Few	1-4
Several	5-9
Pack	10-19
Lots	20-49
Horde	50-99
Zounds!	100+

TekWar

Alt+Shift+G	neranjivost
Alt+Shift+W	sva oružja i ključevi

MechWarrior 2

Da biste aktivirali bilo koji od ovih kodova, prilikom njihovog upisa morate imati pritisnute tipke ALT+SHIFT+CTRL

BLORB	neranjivost
CIA	municija u neograničenim količinama
COLDMISER	uključuje automatsko ciljanje meta po temperaturi
ENOLAGAY	baca atomsku bombu koja ubija sve neprijatelje
ICANTHACKIT	završava misiju
MIGHTYMOUSE	neograničeno skakanje sa jump jets

Hi Octane

Sljedeće kombinacije tipki donose pojačanja

ALT+F	(1-6)
ALT+Z	autopilot
ALT+C	isključenje autopilota

Master of Magic

Unesite kao ime čarobnjaka "SQUEEZEF" za sve čarolije i 40 magičnih poena (mane).

Commander Keen 4

Tijekom igre upišite ATB tako da pritisnete A i ostanete držati, pa T (držite i njega) i napokon B. Sada biste trebali dobiti sve ključeve, municiju i jedan život. Šifra se može koristiti više puta.

Alfred Chicken

Cheatovi: U ekranu sa naslovima napišite HELPMARK za biranje nivoa -> sa brojkama od 1 do 9 i slovima A ili B.

LOTUS 2

Kad ubacujete PASSWORD, probajte "TURPENTINE" za zaustavljanje sekundi, a sa "DUX" dogodit će vam se nešto neočekivano (iznenađenje).

Pinball Fantasies

Da biste dobili beskonačno loptica, napišite "EXTRA BALL" dok ekran skrolia prema gore.

Qwak

Kad potrošite sve živote i kredite, stisni gumb joysticka koji treba biti u "PORT 1" (onaj gdje stoji miš) i trebao bi početi igrati na zadnjem nivou gdje si umro.

Dark Forces

koordinate: "LADATA"
besmrtnost: "LAIMLAME"
sva oružja: "LAPOSTAL"
teleport: "LANTTFH"

Descent

Čim počinjete novu igru, napišite "GABBAGABBAHEY", sad rade cheatovi

SCOURGE	oružja
MITZI	ključevi
FARMER JOE	skakanje nivoa

Tyrian

Tijekom igre drži ove tipke:

f2+f3+f4	neranjivost
f2+f6+f7	preskakanje nivoa
backspace	turbo ubrzanje
f2+f3+f5	destruction mode

Po prvi puta vam predstavljamo seriju korisnih i duhovitih knjiga namijenjenih igrama. Džepnoga formata i bogato ilustrirane, ove knjige vam nude bezbroj uputa i korisnih savjeta. Iskoristite povoljnu priliku i odlučite se za kupnju. **Ukoliko naručite 3 knjige od 1-3 ili od 4-6 cijena je 156 KN. Specijalan popust za naručitelje serije → 6 knjiga = 294 KN.**



Neophodno štivo za sve ljubitelje osvajačkih pohoda, ratnih taktika i vojnih osvajanja.
Pomoću ove knjige svaka bitka može biti vaša "Oluja".
Cijena knjige u pretplati samo 58 KN!



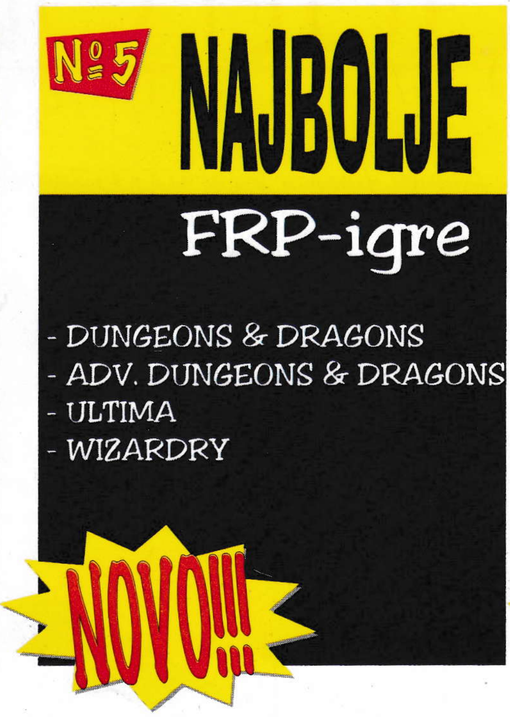
Napokon prava poslastica za sve okorjele avanturiste!
Upustite se u tajne zamršenih avantura, bezbrojnih zamki i prepreka!
Otkrijte male tajne velikih majstora avantura!
Cijena knjige u pretplati samo 58 KN!



Najbolje spotrske igre okupljene na jednome mjestu!
Ne propustite priliku za osvajanjem titule svjetskih prvaka, jer najpoznatiji sportski klubovi i tereni čekaju na vas!
Cijena knjige u pretplati samo 58 KN!



Borbeni zrakoplovi, suvremene i tehnički odlično opremljene čelične ptice mnogima oduzimaju dah.
Sakupili smo za vas do sada najzanimljivije igre sa popisom moćnih zrakoplova, njihovih letačkih i manevarskih sposobnosti, popisom oružja i savjetima za upravljanje.
Cijena knjige u pretplati samo 58 KN!



Kako sastaviti čarolije, pronaći tajne hodnike, osvojiti dvorce i riješiti se zlih demona, opakih vještica i ogromnih čudovišta?
Savjeti, uputstva i rješenja olakšat će vam i najteže probleme.
Cijena knjige u pretplati samo 58 KN!



Kako sagraditi nove gradove, povoljno kupiti dionice, mudro uložiti svoj novac ili sastaviti dobru nogometnu momčad?
Može biti jednostavno ukoliko i za to postoji rješenje!
Cijena knjige u pretplati samo 58 KN!